Tot.390

《街头霸王Ⅴ》游戏制作人小野义德×绫野智章访谈

游戏机实用技术

UGT.me

口袋妖怪系列首次官方中文化
精灵宝可梦 太阳/月亮 正式公布

GLOBAL GAME JAM
中国区活动专题报导

5大新作完全指南

舰队收藏 改
新要素详解+新老提督必读心得

进击的巨人
巨人讨伐教学手册+奖杯指南

植物大战僵尸 花园战争2
新要素解析+奖杯/成就指引

街头霸王Ⅴ
系统详解+角色上手指南

孤岛惊魂 野蛮纪源
流程攻略+难点成就/奖杯心得

成就奖杯堂
火箭联盟

研究中心
勇者斗恶龙 建造者
来复活阿雷夫嘉尔德吧

ULTRA CONSOLE GAME

2016.3B 定价：RMB 16.00
ISSN 1008-0600
06>
9 771008 060006

Gamehalo
热血最强 邪恶深处 全程邪道全球最速
特别收录 最上游30 十大以小搏大的游戏
香港C3电玩展 街头霸王Ⅴ 制作人访谈
游戏月旦评 2016年1月份游戏评测
2016年新游月谈3月番 《精灵宝可梦》(本刊译名:口袋妖怪) 董事长 石原恒和 特别讯息



Gamehalo高清光盘+指间方圆手游别册


QQ交流群：11579083
5花八门
www.i5h8m.com
UCG
电脑报
三联生活周刊
体坛周刊
英语沙龙
漫画世界
意林
Happy New Year


FAMILY COMPUTER™ Nintendo
花2分钟 赢主机
说说你想要啥样的游戏媒体
现在扫码访问游戏时光，填调查表赢主机。
就一页，都是选择题！
你认为哪类内容更重要？
玩家间互动的形式应该是什么样？
你需要哪些功能和服务？
请告诉我们。
奖品设置
一等奖 1名：PS4 / Xbox One / Wii U任选一台。
二等奖 10名：PSN / Xbox LIVE / Steam点卡约合180元任选一款。
三等奖 20名：游戏时光T恤一件。
获奖名单将在游戏时光3月下旬~4月上旬的直播中公布，
详情请参阅游戏时光直播节目预告。
www.vgtime.com 游戏时光
VGTIME × UCG
调查截止至2016年3月21日。



TV GAME半月刊
2016.3B
总第 390 期

COVER STAFF
封面设计：anubis
封面用图：街头霸王V

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防上当受骗。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。



孤岛惊魂 野蛮纪源





舰队收藏 改



植物大战僵尸 花园战争2

CONTENTS

新闻资讯 NEWS & CONTENTS

实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

游戏文化 GAMES CULTURE

读编交流 EDITORS & GODS

郑重声明

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准；以 E-mail 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物，媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

编辑部主任：王 义
网络总监：王 梓
广告总监：刘 芳
印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
责任编辑：黄曦帆
责编助理：司徒冠鸣

编　　委：冯 健
马晓帆
衣山川
江 浩

发行总代理：深圳市西域图文设计有限公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组　　版：深圳市西域图文设计有限公司
印　　刷：利丰雅高印刷(深圳)有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2016年3月16日
定　　价：人民币16.00元

游戏情报站

GAME NEWS STATION

本期大事记 DIGEST

02.18《网络奇兵》的创造者 Warren Spector 正式参与《网络奇兵 3》开发

02.19 Konami 宣布旗下的街机电子货币系统将能够与 SEGA 街机通用

02.19《辐射 4》荣获 DICE 大赏年度游戏大奖

02.20 Crackle 宣布将与传奇影业合作拍摄第二部《丧尸围城》电影

02.21 HTC Vive 宣布零售价为 799 美元

02.22 SNK Playmore 子公司 SNK Entertainment 重新开业

02.23《全境封锁》Beta 公测吸引 640 万玩家

02.24 SCE 宣布将在 3 月 15 日于美国旧金山举办 PS VR 发布会

02.26 "《口袋妖怪》系列" 新作《精灵宝可梦 太阳 / 月亮》宣布对应中文语言

02.27 E3 2016 参展厂商名单公布

02.29 PSV TV 于日本本地区停止出货

03.01 SCE 宣布 PSP 商店将于 3 月 31 日正式关闭

03.02 Activision 宣布不会设立 E3 展台

EVENT 落叶归根，《网络奇兵》创造者回归

Warren Spector，桌面角色扮演游戏（TRPG）与电子游戏设计大师，早年加入过著名的 Origin 和 Looking Glass，参与制作了《网络奇兵》和《神偷 黑暗计划》等经典作品，随后更是在 Ion Storm 创造了融合角色扮演、主视角射击和冒险探索元素的杰作《杀出重围》。如今这位著名制作人正在德克萨斯州大学奥斯汀分校任教，但是在 2 月中旬，他宣布在完成这个学期的教职工作后，将加入 OtherSide Entertainment 重返游戏开发第一线，而这家致力于延续经典游戏系列的工作室正在开发的其中一款作品，就是《网络奇兵 3》。

在 OtherSide Entertainment 开始制作《网络奇兵 3》后，Warren Spector 就已经对游戏的开发进行了大量的指导，同时工作室中的一部分成员也曾经与他一同合作开发过《网络奇兵》与《神偷 黑暗计划》，工作室创始人 Paul Neurath 也是 Looking Glass 的创始人，他表示对于 Warren Spector 的加入感到非常高兴。





▲《网络奇兵3》目前只公布了概念图，但是随着Warren Spector的加入，游戏的素质非常值得期待。

EVENT 扳回一城，《辐射4》获得DICE大赏

在 2015 年底的"游戏界奥斯卡"TGA 大赏颗粒无收的《辐射 4》终于在另一项重要大奖上打了个漂亮的翻身仗，那就是在 DICE 大赏上获得了"年度游戏大奖"，达成了销量和名誉上的双丰收。本次 DICE 年度大赏提名的游戏作品仍然是玩家们耳熟能详的佳作，包括《巫师 3 狂猎》、《古墓丽影 崛起》、《精灵与森林》和《血源诅咒》，但《辐射 4》仍脱颖而出。

同时《辐射 4》也拿下了 DICE 的年度角色扮演游戏大奖和游戏监制杰出成就奖，年度移动游戏大奖也被衍生作品《辐射 避难所》夺得，其他热门作品也获得了多项大奖，《火箭联盟》还拿下了年度体育游戏大奖。

本届 DICE 的终生成就奖已经被提前颁发给于去年去世的任天堂前总裁岩田聪，而小岛秀夫则入选游戏名人堂，成为第 21 位 DICE 游戏名人。





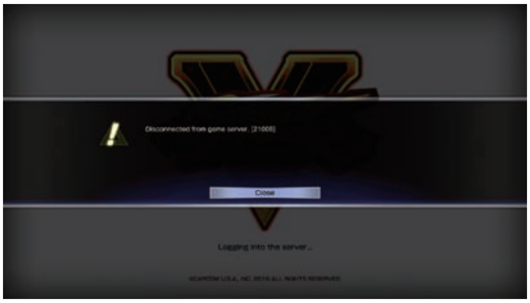
▲《辐射4》制作人Todd Howard带领制作组成员上台领奖。

EVENT 开局不利，《街头霸王V》发售当天遭遇网络问题

《街头霸王V》已经于2月16日正式上市，但是在发售当天就遭遇到服务器宕机的问题，不得不停服抢修，此前Beta测试中暴露出的网络问题似乎并没有得到太大的改善，制作人小野义德也在推特上公开道歉，并在此后的公开宣传活动中一再向玩家们保证服务器问题将得到解决。

同时游戏在运营维护上则受到了对于拔线玩家惩罚不足的质疑，而且本身也存在着没有街机模式，故事模式制作较为简陋等缺点，反倒是在之前测试中被宣布为“BUG”的春丽2P角色乳摇动画并没有被取消。

随后Capcom宣布本作将会研究如何加入街机模式，并且会在今年6月推出带有新故事的扩展剧情模式，挑战模式也将会被加入，网络质量则随着不断调整而逐渐改善，目前已逐渐恢复正常，但是拔线和PC版本玩家的作弊问题则仍然有待进一步解决。





▲连不上服务器不但会让玩家无法进行网络对战，甚至无法获取游戏中的虚拟货币——战币（FM）。

EVENT 喜大普奔，《口袋妖怪》系列首次中文化！

2月中旬，任天堂发布消息，将在2月26日举办一场《口袋妖怪》网络直面会，然而也宣布直面会的长度只有约五分钟左右，无论是玩家还是媒体都猜测应该是传说中的《口袋妖怪Z》即将公布。就在直面会消息发布后没多久，就传出了“《口袋妖怪》系列”或许将推出中文版的劲爆传闻，鉴于任天堂此前并没有展现出任何涉足中国市场的倾向，惟有香港任天堂的推特上暗示当天有重大消息，所以无论是玩家还是媒体都抱着观望态度。

然而任天堂并没有令玩家们失望，虽然直面会的确只有5分钟左右的长度，宣布的消息却足够玩家们欢庆很久，口袋妖怪公司的董事长石田恒和特地用国语和粤语宣布了“《口袋妖怪》系列”新作《太阳/月亮》将会内置繁体和简体中文语言的消息，同时也表示为了让Pokemon这个单词被更多玩家所认识，所以特意把中文游戏名称翻译为《精灵宝可梦》，因此最新作也被定名为《精灵宝可梦 太阳/月亮》。

于此同时网络上也传出消息，称本次《精灵宝可梦 太阳/月亮》的港版卡带将不会锁区，并呼吁玩家们都去购买港版，以让任天堂认识到中国地区玩家们的热情和购买力，目前这一消息尚未证实，但如果确有其事，的确是自任天堂采用锁区政策以来的一大进步。





业界声音 SCENE

在接受媒体采访时，小岛秀夫对于关于他制作游戏方面态度的传闻进行了澄清，并表示在游戏开发的进度和投入上他一向信守承诺。



很多人都说我在游戏开发时间和资源投入上缺乏节制，这其实是一个误解。

对于那些总是站在阵营角度互相攻击的玩家，Xbox部门的负责人菲尔·斯宾塞在推特上说出了自己对他们的看法。



盼着某一方阵营失败的玩家并不是真正的玩家。

新闻短波 INFO

“《魔装机神》系列”开发商Winkysoft宣布破产

曾经开发了早年的多款“《超级机器人大战》系列”作品和近年的“《魔装机神》系列”的Winkysoft在今年2月19日宣布破产，负债达2亿5000万日元。诞生于1991年的Winkysoft创造了“《超级机器人大战》系列”，其后也推出了“《超级机器人大战外传 魔装机神》系列”作品，其最后一部发售的游戏就是2015年上市的《超级机器人大战OG传说 魔装机神F 终焉的棺木》

winkysoft 株式会社ウィンキーソフト

Bethesda或将开发更多移动端游戏

《辐射 避难所》是Bethesda第一款移动端游戏作品，成功地在E3期间占领了苹果应用商店的免费游戏排行榜榜首，此后也仍然维持着良好的热度。这给予了Bethesda巨大的信心，领导了《辐射4》开发的Todd Howard对媒体表示，《辐射 避难所》的成功出乎他们的意料，而他们将会制作更多的移动端游戏。去年12月，专门偏向于移动游戏开发的Todd Howard蒙特利尔工作室已经正式开张，同时今年E3上Bethesda也将会举办发布会，或许将会公布他们在移动领域上的新尝试。



《舰队收藏 改》首周大卖

尽管游戏素质并不出众，专攻粉丝的《舰队收藏 改》在日本市场上仍然创造了不错的销售成绩，首周销量达到了14万份。《舰队收藏 改》在上市之后遭遇了大量的问题，包括UI界面简陋、画面素质偏低和存在丢失存档的BUG，但仍然无法阻挡真饭们的热情。



进击最前线

Caligula

Caligula

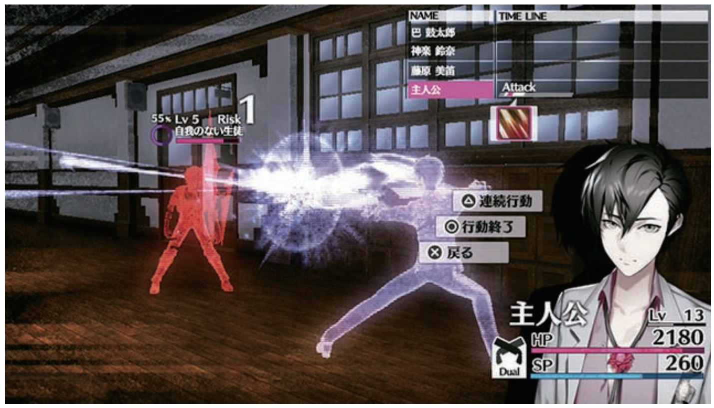
机种：PSV　类型：角色扮演　发行商：FuRyu　发售日期：2016年6月23日



虚拟的现实就由我来毁灭吧！

本作是由 Aqua 开发制作的一款角色扮演游戏，故事讲述了在现实世界中患有身体或心理疾病的主人公们被囚禁在了虚拟世界，并过着虚假却幸福的生活。然而这个世界却是由一个名为“μ”的声音处理软件所创造出来的，主人公们意识到了这一点并决心逃离这个虚拟的世界，重归残酷却真实的现实世界。本作的风格乍看有点“《女神异闻录》系列”，所有主人公都有着各式各样的烦恼与黑历史。值得一提的是，本作中主人公们的敌对势力除了配音之外，还将会有专属乐曲，并由现实中著名的 P 主诸如 40mP 等参与创作。

◀“Caligula”原意为一种心理活动：越是不能看的东西越想看，越是不能做的事情越想做。



无尽梦魇

Neverending Nightmares

机种：PS4/PSV　类型：动作冒险　发行商：Infinitap Games　发售日期：2016年夏季

无尽梦魇的尽头不一定是救赎



本作最初为 2014 年 9 月登陆于 PC 平台的一款恐怖题材游戏，因其独特的画面风格和恐怖氛围给玩家们留下了深刻的印象，意味深长的故事剧情也给本作增色不少。玩家扮演的主角被困在“无尽的噩梦”当中，即便从噩梦中醒来，也只会在另一个噩梦中苏醒，他需要在噩梦中探索以寻找逃脱的方法。中途玩家会遇到不同的选择，根据选择会影响最终结局。针对 PC 版的部分问题，此次家用机版将会优化游戏的叙事方式，让玩家能更为流畅地领略本作的故事以及游戏氛围。





■黑白的色调配以诡异的画风使得本作的氛围相当诡异。

编辑视点 EDITORS'OPINIONS



中文游戏的喜和忧

[文：三日月]

要说这一期内游戏业界最大的新闻是什么的话，自然是《口袋妖怪》……不，应该说是"《精灵宝可梦》系列"最新作《太阳/月亮》将是系列首次官方中文化，并同时对应繁体以及简体中文。所以虽然直面会只有短短的5分钟，但足以让国内玩家特别是系列爱好者们陷入一片狂欢之中。不得不说，随着国内游戏市场的进一步被重视，官方中文游戏的数量是有增无减。不管是去年的大作诸如《巫师3狂猎》、《辐射4》、《刺客信条 枭雄》、《COD 黑色行动Ⅲ》等，还是即将发售的《量子破碎》、《神秘海域4贼途末路》和《黑暗之魂Ⅲ》都全部对应官方中文。

> 可能对于大部分玩家来说，翻译质量是个很容易被忽略的问题，毕竟不是每个人玩游戏都好像编辑校稿一样检查游戏的每个文本。但还是有一些人会在意的，例如游戏的真爱粉，再例如既是真爱粉而且对英文/日文有一定了解的人。

越来越多的游戏对应中文无疑是一件好事，能用自己熟悉的语言毫无障碍地游玩自己喜欢的游戏是很多玩家一直的梦想。而随着中文游戏的进一步增多，玩家也有了更多的选择。但是凡事都是两面性，官方中文也是如此。而大部分的担忧都是来自于同一个地方：翻译质量。

可能对于大部分玩家来说，翻译质量是个很容易被忽略的问题，毕竟不是每个人玩游戏都好像编辑校稿一样检查游戏的每个文本。但还是有一些人会在意的，例如游戏的真爱粉，再例如既是真爱粉而且对英文/日文有一定了解的人。

要说翻译质量上乘的游戏，《巫师3狂猎》算是一个，虽然文本量极其惊人，但翻译质量不错，不光能保证语句通顺，部分剧情相关的人名以及专有名词等也都符合国内习惯。无论对于系列新玩家还是小说爱好者来说，本作都堪称精品。再例如《横行霸道Ⅴ》，虽然语言习惯和大部分国内玩家不合，但繁体中文依然出色地把大部分美国俚语的意境翻译了出来，出乎意料地"接地气"。但可惜的是，我们在去年的"中文化游戏"浪潮中看到的更多是翻译质量堪忧的游戏，而部分游戏的翻译，甚至不能把原因简单地归咎于翻译水平上。

先说说去年的PS4独占大作《血源诅咒》吧，本作的质量之高毋容置疑，但翻译质量却令人堪忧。就举一个简单的例子，剧情关键道具，简体中文的翻译为的"三分之一脐带"，按照剧情，道具名字却应为"第三条脐带"。去年大作之一《辐射4》也是反面例子之一，各种错误随处可见：人名前后不一（例如"黎博士"和"李博士"为同一人）、翻译错误（例如"碟子"翻译成"板甲"）、错字（例如"解锁"写成"姐所"）。这些错误对于系列爱好者以及有一定英语功底的玩家来说无疑相当碍眼，甚至会令其他玩家对游戏剧情产生误解。

再次说回《精灵宝可梦》中文化的问题，消息公布当天晚上部分玩家也对此表示了忧虑，担忧主要集中在那数量多达700多个"宝可梦"的官方译名上。不过既然是任天堂出品，大家也无需过于担心就是了。虽然最后出品后可能会有一些译名会与玩家熟悉的版本有所区别，但统一译名总是件好事。况且，无论翻译怎么差，"肥大"之类的翻译再也不会出现了吧。

你好，熊孩子

年后回到编辑部，趁着补休跑去看了《火影忍者 博人传》，影片剧情比较中规中矩，不过算上情怀加成，还是达到了比较令人满意的水准。不过今天要说的，却不是关于火影的情怀，而是影片主角博人以及与其类似的群体——熊孩子。

回顾2015年度，个人比较偏爱的几部电影之中，都有着这样类似的角色，《老炮儿》里面李易峰饰演的张晓波、吴亦凡饰演的小飞、《师父》里面宋洋饰演的徒弟耿良辰都属于熊孩子中的代表，当然在熊孩子这份榜单中，还有一个堪称2015年度最熊的角色，当然这部电影的素质，笔者持完全保留意见！那就是《过年好》里面由热依扎所饰演赵本山的外孙女朱莉，且不论热依扎本人演技如何。但如果熊孩子有评级的话，朱莉这名角色绝对是横亘在世界巅峰的一座大山。（有兴趣的朋友们可以去稍稍了解一下，不过我劝你还是别了解的好）



当这类角色出现在影片中时，如果你不是某某演员的脑残粉，那么角色一定会对你的精神产生某种伤害。在正常的价值观之下，我们难免会对这种熊孩子的表现有所不耻。例如《博人传》中，博人明明已经是一个十分幸福的孩子，却还因为爸爸经常不回家而一副"你不管我，简直不是我亲爹"的样子。不过，博人你想想，你老爸全片中跟你老妈几乎只有一次比较令人印象深刻的对话，大致内容如下："雏田，孩子们没事吧""嗯""那你带孩子先走""知道了""这里交给我""那你小心"。所以就算要黑化，这片子里最应该觉得委屈的应该是雏田才对吧！你又何苦表现出一副被世界抛弃的样子啊，要知道《火影》里面上一个类似的角色最后可是失去了左手变了残废，而且大家连对他的称呼都改成了佐二少或者二柱子了。

好了说回熊孩子，其实无论这些角色所展现出的问题是叛逆、是懦弱还是对父母的不体谅，其实都是来源于生活的具象表现。想想咱们小时候又何尝不是与他们类似的熊孩子，只是可能我们没能力折腾出那么大的动静就是了。同时，至少在面对咱们UCG的读者时，我可以大胆地质问一句：小时候家长不让你们去包机房，你们为什么不听！

摆了这么多门道，最后还是要进行点题说教。广义来讲，其实每个人这辈子都多多少少会留着一点"熊孩子"的影子，好比笔者过年回家时，虽然已经一年未见，却还是会和父母拌嘴争论，而当我的父母对我展开说教之际，却转过头又和他们的父母顶撞，不过这些都只会最终变为家中的笑谈。所以说"熊孩子"这种体质其实并不会随着年岁的增长而彻底消失，我们只能尽量地在长辈面前乖巧些，最少也要保证不会再让他们头疼或者高血压才是。而且我们在电影中看到的那些"熊孩子"，最后不也都迷途知返了吗。

[文：筒子君]

> 所以说"熊孩子"这种体质其实并不会随着年岁的增长而彻底消失，我们只能尽量的在长辈面前乖巧些，最少也要保证不会再让他们头疼或者高血压才是。

热点追踪 NEWS REVIEW

●深度解读业界动向·全面剖析要闻因果●

恶意收购：育碧的噩梦

为对抗来自本国的资本饿狼 育碧创始人家族正在向全球搬救兵

●突如其来

去年10月的一个黄昏，巴黎东部落叶萧瑟的街头开始华灯初上，这时Yves Guillemot的电话响了起来。来电者是法国大资本家——Vivendi集团董事长Vincent Bollore，当时他只简单地说，也许他们与育碧需要有一些合作。当时Guillemot还没太在意，简单聊了几分钟后就挂断了电话。

两个小时后，Guillemot发现大事不妙，通过法国证券市场的监管层，他知道Vivendi已经收购了育碧6.6%的股票。Guillemot这才知道如今已是兵临城下，这次可能比十年前更加凶险。

对于育碧创始人Yves Guillemot来说，“恶意收购”的噩梦从未结束。

11年前，EA突然大幅增持育碧股票，引发EA将恶意收购育碧的担忧，当时EA实际上成为了育碧最大的股东，尽管Guillemot家族极力排斥却也无可奈何。但最后EA并未进行恶意收购，之后几年逐步降低了对育碧的持股比例。此后数年，Yves Guillemot每次谈及还心有余悸。

现在，噩梦再临，而这次的恶意收购者来自法国国内——即原动视暴雪的最大股东Vivendi传媒集团。

育碧创始人兼首席执行官Yves Guillemot近日确认，他们已经与蒙特利尔和多伦多的十几家投资公司开会研究对策，以争取投资人对于创始人家族以及现任管理层的支持。虽然法国是育碧的本部所在，但目前其业务重心显然都在加拿大，并成为加拿大政府的重点支持企业之一。蒙特利尔是育碧全球最大的工作室，甚至可能是全球游戏业界最大的工作室。

30多年前，Guillemot五兄弟在法国布里特尼地区建立了育碧，但创始人家族的持股比例并不高。如今育碧已成为全球五大游戏发行商之一。最近一段时间，Vivendi董事长Vicent Bollore不断提高对育碧的持股比例，如今已获得育碧15%的股份，并作价5亿欧元向Guillemot兄弟创办的Gameloft提出所谓的“未经申请投标”，即恶意收购。

> 在2008年全球金融风暴后，育碧的股价一度跌到每股4欧元。此后随着经济的复苏，以及育碧多个游戏系列如《刺客信条》、《跳舞吧》等取得的巨大成功，育碧股价持续回升。过去4年来，育碧的股价增长了4倍。Vivendi展开恶意收购进一步推高其股价，目前已超过27欧元，市值近30亿欧元。

Gameloft只不过是Vivendi的一块敲门砖，是其逼迫Guillemot家族谈判的筹码，Vivendi的真正目标是育碧。

对于这次恶意收购，加拿大政府也感到紧张。育碧是加拿大多媒体发展战略的一枚重要的棋子。多年来，加拿大通过税收优惠、直接资助等方式，在育碧身上投入了数亿美元。更重要的是，自从1997年在加拿大开办首个工作室以来，育碧在多伦多、哈利法克斯、魁北克、蒙特利尔这四大工作室就有三千多名员工。如果育碧被法国公司收购，对于将其作为当地多媒体产业支柱的魁北克来说无疑是巨大的损失。

Vivendi即使收购了育碧，也不大可能将其加拿大的工作室全部关闭，但毕竟是增添了很大的变数。如果育碧保持独立，这些固定资产与就业机会才会得到更好的保护，毕竟育碧与当地政府已经形成了非常亲密的关系。此外，Guillemot表示，迅速的商业决策与敏捷的业务运作是育碧保持竞争力的关键，他相信在Vivendi的旗下不可能保持这样的灵活性。而且独立身分的好处是可以与全球各大媒体巨头保持很好的关系，比如华纳兄弟。而要是被Vivendi收购，就变成了这些媒体巨头的竞争对手，可能将被迫使用Vivendi的知识产权。

Vivendi董事长Bollore被视为资本市场上的豺狼，以其凶狠、贪婪的作风而闻名。他的典型做法是先暗中买下目标公司的少数股权，随后逐步将其吞噬。除了育碧外，Vivendi最近还以同样的手段恶意收购意大利电信，目前已获得其20%的股份，成为最大股东。去年12月，Vivendi加强了对意大利电信的控股，获得了董事局的4个席位。

Guillemot认为，Vivendi这家创办于拿破仑三世时代的古老企业并不能适应当今多媒体全球化的趋势，该公司旗下的主要企业Canal Plus收入一半以上来自法国国内，而育碧的收入90%以上来自国外。“如果我们要拍摄国际大片，我们会和福克斯、华纳或者索尼谈，他们更加专业。我们不会和Canal Plus谈。”

●三年计划

“我们希望增加育碧的加拿大持股者的数量,从而对资本能有更好的控制,”Guillemot 说,他表示目前正在找一些对于育碧的历史与公司文化认可的投资者,从长期投资的角度进行合作。

育碧的另一根救命草是魁北克政府。最近 Guillemot 刚刚在瑞士达沃斯面见了魁北克省长菲利普・库亚尔。在首府渥太华方面也有一些支持者。此外育碧最近也会见了伦敦的一些投资人。但仅仅依靠现有以及潜在股东的支持,可能还不足以对抗 Vivendi 的恶意收购。

目前,Guillemot 家族所持有的育碧股份只占 9%,其投票表决权占 16%。其最大股东分别是身为全球最大私募组织之一的黑岩集团以及富达国际,这两家所占的股份约 15%。Guillemot 表示,这两家大股东的立场是与创始人家族一致的。

要阻止 Vivendi 的恶意收购,Guillemot 需要在下一次年度股东大会之前,获得 50% 以上的投票表决权支持,目前距离这一时间节点还有半年。

Vivendi 曾是动视暴雪最大的股东,但在几年时间里 Vivendi 不断降低了持股比例,当时人们认为 Vivendi 套现离场表明其已对游戏业失去了兴趣。动视暴雪作为美国头号游戏发行商,历年的业绩表现一直非常优秀,Vivendi 抛掉动视暴雪而增持育碧,究竟是何目的?

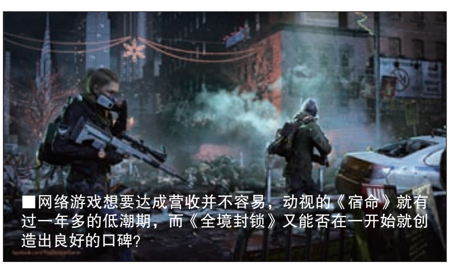
另一方面,Vivendi 向育碧发起恶意收购也是一个高风险的举动。如果无法让 Guillemot 家族相信这是对育碧有益的行为,即使最终成功收购,也可能导致育碧失去创始人家族,以及那些忠于现有领导层的员工们。在一个完全依赖游戏开发人才的行业里,这将会是致命的损失。

洛杉矶 Wedbush 证券的知名游戏业分析家 Michael Pachter 说:“我认为这对 Vivendi 来说很难,最核心的那些人都可能流失。”

2 月中,Guillemot 的经营团队发布了育碧的未来三年发展计划,其目标是到 2019 年底,将公司的年营收提高 60%,达到 22 亿欧元左右。运营利润率目标是 20%,并实现月 3 亿欧元的现金流。发布这一计划的主要目的,是让投资者们增强对育碧的信心,安心长期持股,使得正在公开市场上大肆扫货的 Vivendi 无从下手。



▲尽管有着某种程度上的“育碧血统”,Gameloft 在主机玩家当中的名声不太好,其产品对于主流家用机或移动端游戏的过度“借鉴”是其被指责的主要原因。



■网络游戏想要达成营收并不容易,动视的《宿命》就有过一年多的低潮期,而《全境封锁》又能否在一开始就创造出良好的口碑?

在 2008 年全球金融风暴后,育碧的股价一度跌到每股 4 欧元。此后随着经济的复苏,以及育碧多个游戏系列如《刺客信条》、《跳舞吧》等取得的巨大成功,育碧股价持续回升。过去 4 年来,育碧的股价增长了 4 倍。Vivendi 展开恶意收购进一步推高其股价,目前已超过 27 欧元,市值近 30 亿欧元。

2 月中旬,Vivendi 提出以每股 6 欧元收购 Guillemot 家族创办的 Gameloft,当时其股价为 5.48 欧元。Vivendi 表示,收购 Gameloft“完美符合集团发展成为内容与多媒体领域全球领导者的战略”。而 Guillemot 则认为 Vivendi“完全不了解游戏产业”。

Gameloft 拥有全球最大的手游研发团队,但其营业收入却远远不及 Supercell、King 等公司。在 Vivendi 提出收购时,其市值为 4.68 亿欧元,而 Vivendi 已掌握其 26.7% 的股份。Vivendi 表示,如果 Gameloft 不“卓有成效地进行配合”,“不排除直接将其接管”。

Guillemot 对于 Vivendi 这种偷偷摸摸的收购行为非常不耻,他说:“在英国、美国甚至亚洲国家都没有这么做生意的。如果你想要一家公司,就要开诚布公地和那家公司谈,而不是利用证券市场的漏洞。”

●网游化转型

Guillemot 提出的未来三年改革计划的核心是“转型为以在线多人游戏为主”,从而带来“更具可预测性的业绩表现”。

但在此之前,育碧曾下调了本财年的盈利预期,这使其股价遭到重创。育碧宣布 2016 年将不会推出《刺客信条》新作。作为育碧每年的营收主力,该系列的缺席可能对其收入造成巨大影响。但育碧已没有选择。去年的《刺客信条 枭雄》销量与口碑都大不如前,这个已有 8 年历史的游戏系列明显正在走下坡路,每年一作的新作频率只会加速它的死亡。

作为一家上市公司,每年需要为财报负责,往往造成战略上的短视。正是处于这种考虑,Guillemot 认为育碧更不能落到 Vivendi 的手中,因为那些只看财报而不懂游戏的资本家,会破坏游戏公司的创新精神。

“我们身处创新产业,创意依靠的是人们通过冒险做出一些超出期待的东西。让那些外行人来控制我们,将很快扼杀这种创新能力。”

近年来,育碧的创新能力有目共睹。在这个过度依赖续作的行业里,育碧比其他对手更勇于大力投资于原创新作。尤其是在本世代主机上,当各大发行商普遍变得更加谨慎,育碧却在不断开发玩法各异的新 IP:《看门狗》、《飙酷车神》、《全境封锁》、《荣耀战魂》……已有的游戏系列也被赋予了全新面貌,从《彩虹六号 围攻》,到《孤岛惊魂 野蛮纪源》,都进行了大胆创新,令人耳目一新。



■ Vincent Bollore,这位现年 63 岁的法国企业家是位列福布斯财富榜的巨头,在 2015 年其个人资产净值达到了 69 亿美元。

“年货游戏”让玩家越玩越腻,这让育碧大手笔投资的原创游戏更有吸引玩家的机会。《看门狗》销量超过 900 万套,已经超越了正日薄西山的《刺客信条》。育碧很明智地没有让该系列变成年货。而在 2016 年,育碧力推的原创新作将会是《全境封锁》。这款需全程联网的游戏,将会是育碧游戏全面网游化的代表作。在 2 月中旬的公测期间,仅 3 日就有 650 万玩家参与公测。根据 VGChartz 的统计,该作在北美地区的预订量已超过 120 万套。据估计其首发销量有望超过 300 万套。育碧表示本作的公测规模已经创造了本世代原创新作的最高纪录,从目前的预订情况预测,本作有可能成为史上最成功的新 IP 之一。由于表现超出预期,育碧表示将提高其本财年的收入目标。

在去年 E3 展上获奖无数的《荣耀战魂》也是一款多人游戏,预计也将成为今年育碧的主要收入来源之一。另外,育碧宣布将会在今年 E3 展首次公开一款重点原创大作,该作同样是一款多人线上游戏。与《刺客信条》等以单人为主的游戏相比,这些以多人对抗为主要乐趣的游戏能够更持久的吸引玩家,也更有利于 DLC 以及道具付费。育碧可以投入更小而换来更持久的收入。

育碧在全球范围拥有近万名开发人员,其开发队伍的规模甚至超过了 EA 和动视暴雪。虽然育碧的收入与这些对手相比差距还很大,但其打造新 IP 的能力似乎更强,这也是其被 Vivendi 盯上的主要原因。对于一个传媒帝国来说,没有什么比创造 IP 的能力更重要。但是强扭的瓜不甜,Vivendi 这种“硬抢”的方式怕是对双方都没有好处。

到底育碧是否会在这场恶意收购风波中幸存?我们还要看 2016 年里双方如何继续角力,同时衷心希望这家能够持续创新的公司,可以保持着它旺盛的生命力。

文 秋沙雨 美编 心の永恒

三年的驱逐之路

——《进击的巨人》制作人鲤沼久史与声优石川由依的访谈



在 2016 年 2 月 21 日，于香港 C3 日本动玩博览 2015 展会上，Koei Tecmo 的社长兼《进击的巨人》制作人鲤沼久史与在《进击的巨人》里为女主角米卡莎·阿卡曼配音的声优石川由依参加了这一大展会，并在索尼 PlayStation 展台上公布了关于《进击的巨人》的诸多新消息。



在《进击的巨人》活动舞台上，鲤沼制作人与石川由依身穿调查兵团的服装相继登台。鲤沼制作人配合大屏幕的中文情报图，为现场的观众们介绍了《进击的巨人》的系统特色与新增剧情等要素。

在介绍完之后，工作人员把 PS4 手柄交给了鲤沼制作人……旁边的石川由依，由她亲自操作自己配音的米卡莎·阿卡曼来进行战斗。米卡莎在战斗中能够使用她特有的连击来给予敌人多段伤害，石川演示的这一段剧情还处于原作初期阶段，这时候艾伦被巨人吃掉，剩下的训练兵们由于瓦斯即将耗尽而陷入走投无路的情况，米卡莎用激将法让大家振作，然后带着训练兵们一起想办法夺回总部。在现场演示的战斗里，石川操作的米卡莎消灭了好些奇行种，在触发剧情之后需要到各处去支援训练兵们，由于石川不习惯游戏视角的缘故，在演示结束时都没成功完成第二个支援任务，远处的让还因为没能及时救援而陷入战斗不能的状态。


■石川由依亲自演示游戏画面。




■在现场抽选幸运观众上台领奖。






■舞台活动的最后鲤沼制作人与石川在舞台上为现场观众签名。

在演示完游戏之后，举办方还举行了关于《进击的巨人》的问答活动，在现场抽取提问的观众们，答对的观众就能够上到舞台上领奖，在最后还能与制作人和石川一起合影。在答对的观众里还有一位 COS 艾连巨人的 COSer，十分有视觉冲击力。

在问答活动结束后鲤沼制作人就宣布了官方中文版的发售日，官方中文版的发售日为 2016 年 6 月 2 日，平台为 PS4 与 PSV。

问题 1：本作（的日文版）现在已经发售了，今后会考虑通过 DLC 等形式增加新的可操作角色吗？

鲤沼制作人：目前日本方面已经公开了部分 DLC，基本内容为新换装、新剧本、新武器等等，这些都是需要付费下载的。日文版正在以 3 月 24 日为目标制作在线联机功能，有很多玩家都比较期待这部分的要素，预定在 3 月 24 日我们将会以免费更新的形式将这一功能提供玩家们游玩。关于操作角色，我们目前没有打算进行付费 DLC 配信的计划。

问题 2：《进击的巨人》不管在日本还是在海外都非常有人气，鲤沼先生在制作游戏时会因这方面的因素而感到有压力吗？

鲤沼制作人：这的确是一部很有人气的漫画，在三年前讲谈社找上我们时就感觉得到，在后来动画播出后更是让这部作品的人气再上一层楼。我至今为止做过各种各样的作品，所以压力是一直都有的。这一次为了在游戏里再现原作里的立体机动装置费了很大的功夫，与其说是对原作人气方面感到有压力，倒不如说是在把原作用游戏表现出来这一点上感到了比较大的压力。

问题 3：在进行游戏的配音收录时与在收录动画时的最大的不同是什么？在这次收录游戏时有没有什么令人难忘的小事件？

石川由依（以下简称为石川）：动画都是每一集里出场的所有角色的声优在一起收录完这 30 分钟的一集动画，而游戏则是每个角色的声优一个个分开进行收录的，这应该就是最大的不同吧？在收录动画时都是以 30 分钟（一集）作为一个单元来进行收录的，而在收录游戏时就是几乎一口气地把整个游戏里该角色的所有台词都收录完的形式，如果台词太多的话就会留到隔天。《进击的巨人》因为是个动作游戏，所以在收录时要收录很多战斗的台词，在录音室里要用十分激动的情绪喊很久，真的是很不容易。不过为了让游戏变得更好，我们也跟着一起拼命加油进行收录。

问题 4：本作从初报的公开到游戏发售为止所花费的时间与贵社的其他游戏相比显得比较短，而实际的游戏开发是从什么时候开始的呢？在决定进行开发本作的时候又是怎样决定本作的方向性的？例如有想过朝着“《无双》系列”的方向进行游戏开发吗？

鲤沼制作人：这个我在日本的采访里也说过，对方（讲谈社）找上我们的时候大约是在三年前，没能在当时公布消息是因为立体机动装置的系统没法很好地在游戏里实现出来，在公司里也有很多的事情，所以最终比原本预计的公布时间要晚了很多。在方向性的问题上，原作作者谏山老师和讲谈社的各位相关人员实际上都挺喜欢《无双》类的游戏，所以在讨论的时候就拜托我们制作一款操作起来十分爽快舒服的动作游戏，同时也希望我们别脱离原作的设定，当然，我们也没打算这么做。之后我们就花时间慢慢琢磨，最终做成了这样一款动作游戏。顺便一提的是，为了能够实现立体机动装置的游戏化，我们花费了差不多一年的时间来琢磨这个装置。

问题 5：贵社制作这类版权类作品的时候一般都是和其他的游戏公司进行合作的，鲤沼先生也参与到过《海贼无双》或《北斗无双》这类作品的制作中，而这次是由 Koei Tecmo 本社亲自与原作方进行合作，这次的制作和以前与其他游戏公司合作时相比有什么样的不同吗？

鲤沼制作人：每个原作方和版权方都有其独特的文化在其中，我们都是根据原作方的要求来进行游戏制作的，当然难度也是有的，不过在其中我们也会有新的发现，所以总的来说都是制作得挺开心的。

问题 6：石川小姐刚刚在活动舞台上也玩过了游戏，请问您觉得女生适合玩这款游戏吗？

石川：总体来说我本人是不怎么擅长打游戏的，不过也不算是非常弱，比游戏新手的水平要稍微高一点点吧。而就算是我这样的水平也能够像（刚刚在舞台上）那样咻咻地操作立体机动装置，游戏模式也有难度可以选择，想挑战更高难度的玩家们也可以尽情享受游戏。无论是喜欢游戏的人还是像我这样的女生，或者是不怎么玩游戏但是很喜欢《进击的巨人》的人们都能够在其中找到乐趣。

问题 7：鲤沼先生刚才提到了游戏里将会加入联网模式，这个联网模式是与其他玩家协作战斗的形式吗？还是说像是操作巨人来与兵团战斗这洋的对战模式呢？

鲤沼制作人：本作的联网模式是共同协作战斗的形式，最多支持 4 个人的共同协作战斗。

问题 8：刚才鲤沼先生您说了联网模式需要等到 3 月 24 日的更新才会实装到游戏中，这样说的话是不是其实在一开始并没加入该模式的想法，而直到粉丝要求才想着要开发这么一个模式？

鲤沼制作人：我们在开发的时候就有想过要装上这个模式，不过在立体机动装置系统上花费了太多的时间，所以就想着是不是没希望了。不过有不少玩家都提出想要联网模式，而我们由因为一些事所耽误了，所以最后推迟到了 3 月 24 日才配信。

问题 9：联网模式能进行跨机种联机吗？

鲤沼制作人：在程序处理上有些问题无法解决，所以只支持相同机种之间的联机，比如说 PSV 和 PSV、PS3 和 PS3 或者 PS4 和 PS4 之间的联机。

问题 10：石川小姐平时喜欢游戏吗？如果喜欢的话，平时会玩什么类型的游戏？以及在《进击的巨人》中，石川小姐除了自己配音的米卡莎之外最喜欢哪位角色？

石川：我对游戏也不是很了解，最近也是在玩手机游戏，一般都是自己配音的角色所登场的游戏，还有就是育成类的游戏也会去玩，例如经营农场的游戏之类的。由于在作品里我是为米卡莎配音的，所以在情感上也和米卡莎有些同步，所以觉得艾连挺帅的，女孩子的话我喜欢沙夏。

问题 11：鲤沼先生刚刚提到立体机动装置系统的开发花费了将近一年的时间，这其中是遇到了什么样的难题呢？

鲤沼制作人：看和做完全是不一样的概念啊。如果真的做成像是原作那样讲究的战斗形式的话，我想没有人能够将其驾驭成功吧。用车子来进行比喻的话，就是在制作途中我们察觉到必须制造带自动挡的车子。当时我们试着做了比较容易和比较难的两种，虽然手动挡的不行，不过用自动挡的话就总算是解决了不少问题。如果制作成像动画里所表现的那样，玩家可以操作角色来任意砍巨人的各个部位的话，我们亲自玩过了这种系统之后发现完全行不通。所以最终设置成了系统能够自动标示出目标的关键部位的形式，让玩家的操作变得更加舒适一些。

问题 12：现在日文版已经在日本地区发售了，有打算推出续作吗？

鲤沼制作人：日文版目前也才刚刚发售不就，之后还有中文版在等着发售。如果有这方面的反映的话，我们也会考虑考虑，不过目前还没有这方面的打算。



热斗升温！

《街头霸王Ⅴ》制作人香港C3日本动玩博览活动实录

《街头霸王Ⅴ》在 2 月正式发售，而属于格斗游戏的新热潮则在全世界逐渐升温，而作为制作人的小野义德和绫野智章也马不停蹄地在发售后展开了各种宣传，2 月下旬在香港举办的 C3 日本动玩博览也成为了他们宣传当中的一站，于是我们又再次有机会见到他们在现场耍宝，以及带给大家关于这款格斗界最新巨作的重要消息！

现场活动直击

因为本次《街头霸王Ⅴ》在家用机平台上是由 PS4 独占，所以本次活动的舞台也被安置到了 SCE 在现场的展台。不过因为《街头霸王Ⅴ》已经发售，所以本次活动的主题也不是公开新情报，而是进行游戏发售的现场庆祝活动。



▲ SCE 的展台一如既往地风格高雅，请来的 COSER 水准也相当高。

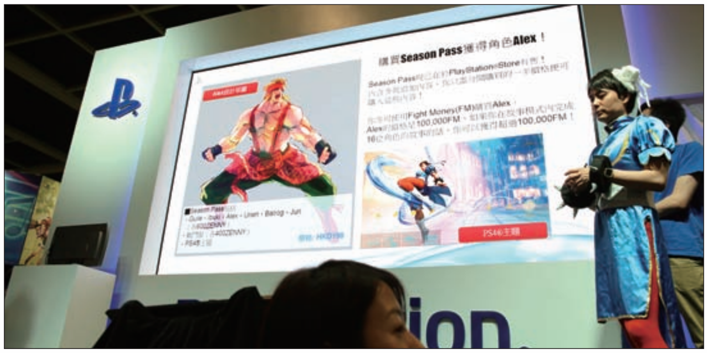
活动的内容分为几部分，送奖品，派出 COSER 给观众拍照和《街头霸王Ⅴ》高手对决之类的自然是少不了的，不过除此之外现场也公布了一些有趣的消息，下面让我们列数一下：

1. 公布了《街头霸王Ⅴ》季票包含的六位 DLC 角色，来自于不同的“《街霸》系列”作品，包括在《街头霸王Ⅲ》中登场并且在后续作品《二度冲击》和《三度冲击》中担任主角的亚历克斯、在《街头霸王Ⅱ》便登场并且为玩家们所熟悉的老牌角色古烈和拜森，还有同样来自《街头霸王Ⅲ》的息吹和尤里安，最后则是在《街头霸王Ⅳ》才登场的朱莉。其中亚历克斯除了通过季票获得，玩家也可以花费游戏中的“格斗货币”（Fight Money，简称 FM）去购买，其价值为 100,000 FM。

2. 本作预定会更新扩张故事模式，号称《街霸》史上最长最大规模的故事，从预告中可以看出本次的幕后黑手应该还是维加，而且其阴谋造成的威胁已经超越了常规级别，甚至创造出了一个巨大的球体，似乎会让整个地球都陷入危机，不知道一众格斗家们要如何用拳脚功夫来拯救地球。



■两位制作人和四位专业 COSER 登台亮相。



▲现场也公布了亚历克斯的角色设定草图，可以看出来他的造型也发生了一定的变化。



▲其实扩张故事模式最大的亮点可能是完整的过场动画，毕竟目前故事模式的过场实在是太简陋了点。

3.《街头霸王Ⅴ》将会在香港举办全港中学、大学生对决，命名为学校霸王校际杯大赛，而且采用的还是流动擂台，其造型竟然是一台印刷着《街头霸王Ⅴ》角色的卡车，非常有趣，不过这个活动本身和大陆玩家们并没有太大的交集。



▲比起活动本身，更令人印象深刻的还是这些为比赛而制作的精美校霸卡。

访谈：小野义德X绫野智章

精彩的舞台活动过后，两位制作人也在随后接受了媒体的访问，进一步透露了一些《街头霸王Ⅴ》的未来计划内容，其中有的消息还是颇为劲爆的，下面让我们来看看两位制作人都回答了哪些问题吧。



■小野义德（左）与绫野智章（右）。

小野义德

《街头霸王Ⅴ》制作人，同时也是Capcom的资深游戏开发者，参与过自《街头霸王α3》开始的多款系列作品，并最终一步步成为了系列的主要制作人。

绫野智章

《街头霸王Ⅴ》执行制作人，曾经制作过《街霸对铁拳》和《街头霸王Ⅳ》，是Capcom近年较为活跃的年轻一辈制作人。

Q：《街头霸王Ⅴ》当中部分角色（例如肯）的造型和以往比起来发生了变化，为什么会作出这种安排？

小野义德（后文以小野简称）：这个问题在我们全力宣传的这半年里也被问过不少次了，答案其实也比较简单，《街头霸王Ⅴ》的故事其实发生在《街头霸王Ⅲ》和《街头霸王Ⅳ》之间，相信大家也知道，这两款作品其实之间有着很长的时间隔度，所以从故事安排上来说，我们想要用《街头霸王Ⅴ》作为过渡，体现出《街头霸王Ⅳ》的角色是如何变化为《街头霸王Ⅲ》中的样子。

当然，如果是从游戏设计的角度出发来讲，我们这做自然是想要重启角色，例如肯以往总是给人一种“隆”的变体版的感觉，而在这一作当中，他将会拥有更为独特的个性。

Q：本作将会推出扩展故事模式，能够透露一下详情么？

小野：正如之前在角色造型上我们透露的那样，《街头霸王Ⅴ》是一个承上启下的故事，所以我们安排了额外的故事剧情，也是想要在故事脉络上进行承接，让玩家可以了解到《街头霸王Ⅳ》中我们熟悉的那些角色，是如何最终变成了《街头霸王Ⅲ》中样子。

Q：在之前的舞台活动中公布的学校霸王赛，是不是独立的赛事，还是说得到名次的选手能够作为种子选手进入到卡普空杯当中？

小野：目前我们还不能透露太多，但主要是因为活动本身尚在策划当中，所以还是有一些地方尚未到能够公布的地步，大家可以期待我们在夏天的时候公布更多的新消息。同时我们也必须对中国内地的记者朋友说一句，我们有在大陆地区举办类似活动的打算，但目前尚未能够确定，还是请大家多多期待之后我们公布的进一步消息。

Q：除了目前公布的六个角色，《街头霸王Ⅴ》是否还有推出新角色的计划？

小野：在2016年的时间段内，这六位角色就是目前我们会推出的所有新角色，但是在2017年我们会有推出新角色的计划，这个除了取决于我们的想法，也要参考大家对于新角色的呼声和对于增加角色方式的反馈，所以请大家多多告诉我们你的想法。《街头霸王Ⅳ》的最终角色数量达到了44人，而我们打算在最新作当中进一步提升这个数量，有可能会是50多人，如果大家反响强烈，甚至达到100人也是有可能的。

Q：目前“格斗货币”除了完成故事模式外非常难以赚取，是否有考虑举行特定的活动来提高获得率？

小野：这个属于日后的运营计划，暂时我们无法透露是否会有这方面的安排，但我们也不否定这方面的可能性，日后大家请继续多多关注我们的作品，说不定活动就会在不久的将来举办。

Q：本作故事模式的难度比较低，有没有考虑加入高难度版本？又或是扩张故事内容会有新的挑战？

小野：故事模式的作用主要还是在于让玩家了解本作的故事发展和背景，所以如果大家是想要体验对于技巧的挑战，建议大家还是尝试一下本作的挑战模式，同时生存模式其实对于玩家的操作水平和战略意识也有着不小的考验。同时在6月的更新当中我们也会加入一些更有挑战性的内容和新的元素，请大家多多期待。

Q：本作除了PS4平台，也登陆了STEAM，而且玩不同平台的玩家可以进行对战，但也因此出现了利用PC平台进行作弊的玩家，你们对此是否有处理方案？

小野：关于这一点虽然我们不能承诺太多，但绝对会尽力为大家营造公平的游戏环境，同时本作也加入了筛选功能，所以如果大家不想要碰到作弊的玩家，也可以屏蔽PC平台的玩家，只和PS4版玩家对战，当然我们还是希望能够把不同版本的玩家放在同一个社区当中，让大家进行交流和探讨，所以我们往后应该会通过补丁的方式来去进一步防止作弊行为的出现。

Q：《街头霸王Ⅴ》已经是系列第五款正统续作，两位制作人是否有在制作途中感到灵感枯竭或是厌烦？你们又是如何保持自己的工作状态和心态的？

小野：老实说，这款作品花费了我们三年时间去打造，期间工作强度非常高，也非常辛苦，但我真的没有一刻觉得厌烦或是无聊，因为当我们在默默耕耘的时候，“《街霸》系列”的玩家群体也在蓬勃发展，当此刻我们正在对话的时候，远在法国的巴黎则正在举办《街头霸王Ⅳ》的比赛，能够知道有玩家在不断地从我们的作品中得到乐趣，就可以为我们提供巨大的动力。

而要说到灵感，我个人最大的启发就是在一边制作《街头霸王Ⅳ》新版本的时候一边开发《街头霸王



■肯的造型变化是本作当中的一大亮点。

Ⅴ》,会察觉得到,随着《街头霸王Ⅳ》的流行和玩家投入时间增大,格斗选手之间的技术呈现出了金字塔型的趋势,部分人位于顶峰,多数人位于下层,这其实并不利于作品进一步推广和容纳新的玩家,所以在《街头霸王Ⅴ》当中,我们作了非常多的调整,希望让大家的技术水平重新回到一个层面。我在参加采访之前在香港逛街,看到有对情侣在游戏店试玩《街头霸王Ⅴ》,两人打得势均力敌,而且玩得非常高兴,这就是我们力图达到的目的,所以看到这一幕我感到非常有成就感。

绫野:我个人觉得开发游戏的过程从头到尾都是非常有趣的,如果说有什么担忧,那也是有的时候会觉得作品的某个地方可能超越不了之前的作品,所以就会去考虑新的做法和方向。当然要说负面情绪的话,我在学生时代是玩着《街霸2》和《街头霸王Ⅲ》过来的,当时真的觉得《街头霸王Ⅲ》是要搞砸了,这个系列是要完蛋了。

小野:绫野君,你这是在批评自家公司的作品?

绫野:也不能说是批评吧,的确是当年网络条件并没有那么好,所以当我在DC上玩到这款作品时,就会发现Blocking这招平常用得好好的,到了网战就不灵了,因为对输入帧数要求太高,有点延迟就发不出来,当时觉得这游戏真是做得太失败了。但是后来网络随着时代发展变得更为畅通,所以当我用《街头霸王Ⅳ》来进行网络对战时,感觉就非常好,顿时就觉得整个系列又有希望了。

小野:各位媒体朋友,你们听到了,绫野君公然批判自己上司在十几年前开发的作品,还甚至批评世嘉公司推出的DC主机,这篇报道该怎么写你们应该都清楚啦!

绫野:(大笑)



▲除了角色,其实本作的服装DLC上也颇有亮点。

Q:目前业界流行复刻,是否有考虑推出《街头霸王EX》和《街头霸王ZERO》的高清复刻作品或是新作?

小野:《EX》那是真的不行,因为并不是所有角色的版权都是属于Capcom的,倒是"《街霸α》系列"其实还是蛮有机会推出带有网络对战功能的高清版。同时其实我们也挺有意愿要推出《街头霸王ZERO》的高清版?

绫野:小野先生你这是说真的?我一直很想要制作《街头霸王ZERO》的复刻版,你这话要当真我回去那就这要写个制作企划书啦!

小野:绫野君,我跟你说,你刚才批评了公司和上司的作品,咱们回去后这事情还得好好跟你算算账,等这事算完了,咱们再说这《街头霸王ZERO》的事情。

绫野:大家,我把话说这里了,《街头霸王ZERO》的企划书我写定了,也肯定会交上去,如果过几年大家还是见不到《街头霸王ZERO》推出,你们就知道是因为什么原因啦!

小野:各位媒体记者,日本是个讲究阶级社会制度的国家,绫野君刚才的行为明显就是不懂我们的人情世故和职场规则,所以如果《街头霸王ZERO》出不了,就是他这种低情商的行为导致的结果,大家写报道的时候记得要写清楚啊。

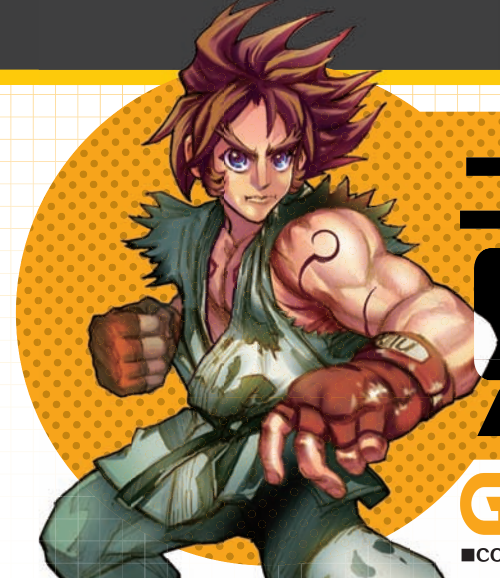


Q:最后一个问题,《街头霸王Ⅴ》竟然没有推出街机模式,是不是制作人们认为故事模式和生存模式已经取代了这个模式的功能?

小野:这个真的是有点出乎我们意料,我们是在游戏上市之后才收到了大量的反馈,然后发现原来大家还是非常希望能够玩到街机模式的,所以在之后返回日本的工作室后,我们会进一步探讨这个问题,考虑一下要怎么解决和满足大家的需求,请大家期待。







黄金眼

视频黄金眼

http://www.tudou.com/plcover/HFAo6POcE5s/

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

■COS角色 隆 ■出自《街头霸王Ⅴ》 ■Coser 伽蓝

● 新闻资讯 NEWS & CONTENTS
黄金眼

植物大战僵尸 花园战争2

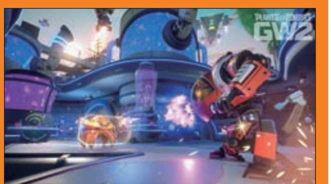
Plants vs. Zombies: Garden Warfare 2

■EA ■动作射击
■2016年2月23日 ■美版



PS4/XOne

- 特色鲜明的全新植物与僵尸
- 丰富的可游玩模式
- 传统玩法的延续与进化



热血推荐

26

（9）与一代相比进化非常大，新增的单机模式虽然游戏过程略无聊，但胜在内容丰富，各种隐藏要素充满了惊喜，相信不少玩家都能在自己的后花园花上不少时间。网战依然好玩，就是平衡性上略有问题，不过官方已经承诺会对此进行修改，因此喜欢对战的玩家们也不用太担心。

（8）**和前作相比大大加强了单人的部分，即使独自游戏，也可以正常玩到大部分游戏要素**。可以继承前作的部分成果是个很不错的设定，让前作的老玩家也有了继续游戏的动力。但作为主要玩法的对战方面并没有大的进化，新鲜感过去之后感觉还是有些乏力。

（9）游戏的系统基本沿用前作，但各具特色的新兵种出现让对战有了更多的变化，使得本作的对战依然乐趣满分。单人模式也比前作改进了不少，隐藏要素的增加使得单人模式更加耐玩。对于系列新手而言，在进入多人模式之前单人模式是个不错的练习场。

进击的巨人

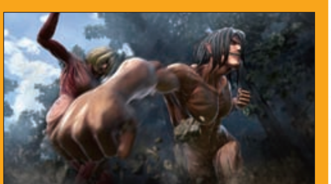
进击の巨人

■Koei Tecmo ■动作
■2016年2月15日 ■日版



PS4/PS3/PSV

- 重现原作的经典场面
- 完美还原立体机动装置
- 丰富的武器装备开发



23

（8）游戏系统完美地还原了原作设定，利用立体机动装置的战斗方式极具速度感，而变身巨人的玩法也爽快感十足。**剧情模式在动画版的基础上加入了一些原创情节，融入武器装备开发要素后也更具耐玩度**。只不过由于巨人的种类有限，整体打法还是稍显单调，难度跨度方面也显得不太合理。

（8）无论是剧情还是手感，本作的还原度都相当之高。玩家只需简单的操作，就能让角色高速穿梭，将巨人后颈一一削斩，巨人的同屏数会直接影响战斗的难度。尽管受制于相似的战斗动作，开发组还是尽可能做出了角色特点，加上出色的速度感与高度还原的作品氛围，本作的表现确实可圈可点。

（7）本作的战斗方式十分贴合原作，同时根据原作的世界观，也设计出了详尽的系统内容，整体素质比预想中的要好，绝不是什么蹭 IP 的坑钱作品。不过，经过了初上手的新鲜之后，重复的战斗方式和雷同的角色手感都非常容易让人觉得厌烦。个人对本作最大的意见是，立体机动装置真的好难操控。

祭品与雪之刹那

いけにえと雪のセツナ

■Square Enix ■角色扮演
■2016年2月23日 ■日版



PS4/PSV

- 复古的玩法与游戏风格
- 全程钢琴演奏的配乐
- 突出意境的场景设计



23

（7）本作是一款像传统 RPG 致敬的作品，无法转换视角的伪 3D 画面、传统的 ATB 战斗系统以及简单的菜单设计，不失为一款怀旧佳作。**制作精美的钢琴配乐以及将气氛渲染得恰到好处的全程雪景，让本作充满了文艺范**。但是剧情略显枯燥、场景重复度高等问题，让本作的素质略打折扣。

（8）虽然采用了经典 JRPG 的模式，却有着无缝切入战斗的流畅体验。绕梁三日的钢琴曲，细节丰富的画面表现力，都足以吸引人细细品味。不过毕竟是规模较小的试作品，不到 20 小时就能打通的流程以及缺乏观感变化，都是意料之中的不足。PSV 版运行效率问题影响较大，建议选择 PS4 版。

（8）游戏的流程推进快速，从骨子里透出传统 JRPG 的硬派风格，是让有点年纪的玩家“想当年”的极佳材料。传统的 ATB 式战斗加上创新的法石和升华系统，战斗中还涉及到角色站位调整等细节，是一次相当成功的尝试。美中不足是 PSV 版存在严重拖帧和读盘速度问题影响了游戏体验。

街头霸王Ⅴ Street Fighter Ⅴ

■Capcom ■格斗
■2016年2月16日 ■中文版



PS4

- “《街头霸王》系列”正统续作
- 风格独特的Ⅴ系统
- 跨平台联机，全球联网



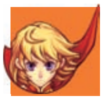
黄金珍藏 27



9 **比《街霸Ⅳ》好玩。**
——对《街霸Ⅴ》的各种变化表示肯定的伽蓝。



9 **无论你是高手还是菜鸟，都能找到练习《街头霸王Ⅴ》的理由。**
——《街霸Ⅴ》的亲民度让梦叶十分满意。

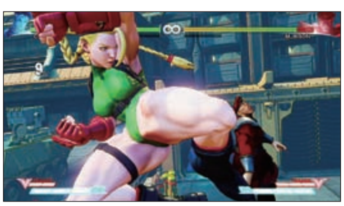


9 **虽说大家都知道你以后会出N个版本，但也不能破罐子破摔、一堆东西不做就拿出来卖吧？**
——游戏虽好，但纱迦对于《街霸Ⅴ》的完成度表示深深的质疑。

作为格斗游戏领域的金字招牌系列，《街头霸王Ⅴ》如期在2月16日发售，然而这款Capcom精心打造的格斗游戏，在上市后不仅没有得到大众的普遍好评，而且某程度上还遭到了不少玩家的恶评，上市后Steam版不足一半的好评率也说明了本作存在不小的缺陷，那究竟《街头霸王Ⅴ》的真实表现如何呢？就让笔者从不同的角度去分析一下。

我是一个轻度玩家

不，我从来不是一个格斗游戏的轻度玩家，在游戏发售后，我游玩时间最长的模式实际上是训练模式，以及在训练过程中等待对手挑战的网战，训练模式中挥洒的汗水，以及练成新连段以及套路的喜悦，让我更加忘记了其他模式的存在，毕竟对于我而言，格斗游戏，就是为了胜利的。当我沉浸在其中时，却听到一位老朋友对于本作的诸多抱怨。此君已为人父多年，也就是那种上班忙，下班回家还得陪孩子的玩家群，时间并不宽裕的他凭借着对《街霸》的热爱，在4代中仍然练就了不错的实力。本来我以为像他这样的人，应该也和我一样只会在乎对战部分的乐趣，但他却表达出对本作的巨大失望，虽然他也盛赞游戏对战部分可研究内容丰富，但让他最难接受的，是游戏连真正意义上的街机模式都有所缺失，失去了故事的支撑，根本就无法让人爱上角色，充其量也就只是为了对战而对战罢了。那一刻我才明白，就算游戏系统做得再出色，首先也要让人爱上这款游戏，这种爱不是依靠在训练中花时间打木头人或是对战受虐中得来的，而是简单地从华丽画面吸引玩家，然后玩家在故事模式体验故事，再投入到挑战模式学习连段，这样由浅入深地，慢慢培养出对游戏的爱，最终练出技术。然而，街机模式和挑战模式正是本作目前所缺失的，即使官方一再强调会在接下来的时间内陆续推出更新将缺失的模式补完，但试想一下，一个既不熟悉《街霸》也不熟悉格斗游戏的新手玩家，满心欢喜购买了游戏，面对的却是完全玩无可玩的游戏内容，恐怕未能等到更新推出，激情就早已被浇灭吧？



虽易学，仍难精

担纲《街头霸王Ⅴ》制作人的小野义德多次在公开场合中表示，格斗游戏如今明显呈现出金字塔型的趋势，也就是少数高水平玩家处于顶层，而大多数玩家只处于下层，在这种背景下如果游戏的系统仍然过于复杂的话，显然是不利于游戏的推广的。在《街头霸王Ⅴ》中，游戏做了非常多的调整，最明显的就是游戏的系统在同类游戏中可以算是相当简单，所有的变化可以说就是基于Ⅴ槽的Ⅴ系统以及CA槽的必杀技，只要简单了解操控角色的Ⅴ系统以及出招表，基本就能上场对战打个乐。如果是4代一路过来的玩家，那么在刚接触时更会感觉游戏似乎很简单，不再有SA取消带来的各种华丽连段，也不再需要掌握复杂的复合输入以及机械般的SET PLAY。简而言之，《街头霸王Ⅴ》的入门难度设定得比较低，不熟悉格斗游戏的玩家也能较快地上手。然而，游戏系统的精妙之处就在于易学难精这一点上，虽然Ⅴ系统看上去很简单，也赋予了每个角色独有的特点，但诸如V-Skill的运用、V-Trigger的取消时机等使对局有了无限的变数，由Ⅴ系统衍生的各种连段华丽程度不输以往任何的作品，后DASH性能改动以及受身系统的改动也为游戏节奏带来了巨大的变化。综合看来，《街头霸王Ⅴ》既降低了对新手的门槛，也对高水平玩家提出了很高的要求，这种双赢的局面正是玩家所乐意看见的。

新世代的格斗游戏标杆

2008年，《街头霸王Ⅳ》的出现无疑重新点燃了早已沉寂的格斗游戏市场，因为《街头霸王Ⅳ》的成功，让不少厂商看到了格斗游戏依旧受到热捧。相对小众的格斗游戏圈子，也因为这一款游戏而逐渐扩大了在世界范围的影响力，这一点从报名人数逐年创新高的北美格斗游戏比赛“EVO”就可以看出，作为当今世界范围内影响力最大的格斗游戏盛事，自《街头霸王Ⅳ》推出后，游戏几乎都是报名人数最多的项目，加上社交平台以及直播平台的兴起，《街头霸王》这一名号的号召力仍在逐渐增强。

如今《街头霸王Ⅴ》推出后，《终极街头霸王Ⅳ》也退出了比赛的舞台，无论是已经开始的Capcom职业巡回赛还是即将到来的EVO2016，都将《街头霸王Ⅴ》作为比赛项目，这也从侧面说明了Capcom推广本作的决心。但是，草草赶制发售的“半成品”，是否因为急于这些专业比赛的推广而作出的牺牲呢？这一点则有些耐人寻味。



但是，即便是当前的“半成品”，也有一些突破性的表现，比如游戏中的CFN系统（Capcpm Fighter Network），在本作没有街机版的情况下，正是Capcom以家用机打造全球街机厅概念的尝试，毕竟对于竞技游戏来说，只有放眼世界才能成为真正的强者，虽然，玩家先要解决网络的延迟问题……

诚然，《街头霸王Ⅴ》并不是一款完美的作品，但相信随着时间推移，官方也会将游戏的问题逐一解决，使游戏真正配上大作之名。



孤岛惊魂 野蛮纪源 Far Cry Primal

■Ubisoft ■主视角射击
■2016年2月23日 ■中文版



PS4/XOne

- 美丽且广阔的原始世界
- 乐趣满分的野兽同伴系统
- 热血沸腾的原始战斗



热血推荐 25



8 **这游戏我给8分，减1分因为前作是《孤岛惊魂4》。**
——发现本作素质出乎意料的高的三日月对本作的评价。



8 **游戏系统与世界观结合的恰到好处，但原始世界带来的新鲜感很快就被后期重复度过高的流程所冲淡。**
——梦叶表示



9 **阳春三月，又到了万物复苏的季节，今天草原上的猛犸象们，显得分外的活跃。**
——每次见到《孤岛惊魂 野蛮纪元》中的各种动物，简子君脑海中都会响起赵忠祥老师充满磁性的嗓音。

作为系列最新作的《孤岛惊魂 野蛮纪源》却一反系列传统，把故事背景搬到了公元前10000年，把玩家带到了没有枪没有炮只有木棒和石头的原始社会，那么实际上本作的素质又是如何呢?

不是《孤岛惊魂4》大型DLC

从本作公布开始，不少玩家甚至包括笔者自己自己都觉得这只是一个"《孤岛惊魂4》大型DLC"性质的"新作"。本作那众多既视感满分的要素仿佛就是把《惊魂4》的战斗系统搬到公元前10000年而已。

然而实际游戏发售后，本作的表现却让人眼前一亮。无论是美丽的自然风光，还是热血澎湃的生死搏斗，都给玩家留下了深刻的印象。和与人类敌人的战斗相比，和大自然的互动显得更加重要。玩家需要在大自然中寻找能帮助自己的所有东西：升级装备的素材、制作武器的材料、回复道具，甚至是同伴。说到同伴就不得不说本作新加入的"驯服野兽"系统，玩家从系列之前的"与大自然对抗"变成了"与大自然共存"。驯服后的野兽还可以和玩家有各种各样的互动，看着体型比自己大几个圈的大狗熊在面前撒娇求摸头，这种感动是系列前几作所没有的。

本作的夜间世界塑造极其成功：夜间成群出没的食肉动物、萤光虫、不知从哪里传来的狼嚎。这些要素别说在游戏里，就是在现实里也不是能经常看到，然而本作却全部还原出来了。

然而还是那个《孤岛惊魂》

本作的缺点和优点都相当明显，游戏中的很要要素，包括潜行、哨站、击倒系统都是直接从《孤岛惊魂4》……不，应该说是从《孤岛惊魂3》那里照搬。本作可玩的要素不多，而且重复度略高。庆幸的是由于流程不长的原因，实际上到玩家玩厌之前，游戏基本也没多少内容可供玩家探索了。与其说是本作的缺点，不如说是系列的通病。对于喜欢这个系列的人来说，本作依旧是个值得一玩的惊喜之作。

舰队收藏 改 艦これ改

■角川ゲームス ■策略
■2016年2月18日 ■日版

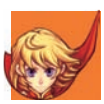


PSV

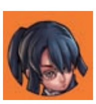
- 超人气网页游戏初度登陆主机
- 保持原作精髓，加入策略成分
- LIVE 2D，让你的舰娘动起来



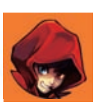
20



7 **就算能存档，非洲人依然要读几个小时才能造出大和。**
——面对《舰队收藏 改》中缓慢的读档速度，纱迦发出了如此的感叹。



7 **什么!？赌船还可以用S/L大法?**
——从网页版过来还没有习惯系统变化的三日月发现本作可以用S/L大法赌船时如是说道。



6 **网页版建不出大和，不见得PSV里我就能把大和S/L出来。**
——想偷渡到欧洲的非提宇宙人表示船太慢，偷渡总是不成功。

卖相不好

《舰队收藏》作为在日本游戏圈、同人界红了三年的超人气作品，此番改编上PSV，在游戏发售前却没多少人看好，就是因为卖相不好。游戏从公布至今，已经延了两年，好不容易公布点儿PV，那白得掉色的UI顿时把人吓倒了。原作本身是个网页游戏，因此战斗不会有什么特别华丽的演出。PSV版想做出点儿区别来，结果把战斗变成了一群纸片人对射，结果整体观感还不如网页游戏舒服。

而实际上游戏的问题还不止这些。首先是系统响应速度慢，几个界面来回切还要黑屏几秒。读档速度慢不说，还没有快捷读档功能。这些对于一个策略游戏来说是比较致命的。难怪游戏发售的当天一片恶评了。

游戏真正的卖点是LIVE 2D，比起网页版的静止立绘，这次PSV版的舰娘称得上活灵活现。而且配合好感度设定还有好几套动作，诚意不说十足也算不错了，可惜这个优点只能用"瑜不掩瑕"来形容了。

新的乐趣

但是不可否认的是，PSV版《舰队收藏 改》玩起来还不错。这是因为原作本身就拥有很高的游戏性，而PSV版又在原作基础上进行了改进，使其真正成为了一个适合掌机的游戏。原作中最花时间的练级，在PSV版中打打游戏就能飞快提升。最考验脸色的建造和开发也能通过读档给凹出来，这样就大大节省了游戏时间。

而引入策略成分、多周目继承之后，让玩家也不至于没有继续玩下去的动力。PSV版还增加了新敌人、新舰娘，这些都是吸引网页版玩家入坑的要素。

但是需要指出的是，原作的系统十分精深，而搬到PSV上之后并没有对这些系统进行详细说明，使得没接触过原作的玩家很难上手，这无疑会让一些新手望而生畏。

其实以舰娘的人气而言，如果是认真制作外加一些特典的话，本作销量翻个两三倍并非天方夜谭。如今只希望角川能够从中汲取教训，为主机平台开发出一款高素质的《舰队收藏》。

栏目主持：筒子君

整个二月，国行市场可以说发生了许多大事，虽然是在春节里面，微软和索尼都没有闲着。一边是微软开始了国行 Xbox Live 金会员的正式收费运行服务，另一边索尼也不断暗示着会有更多新作过审，两边都憋着一股劲想在新年继续扩大在国内玩家群体中的影响力。除了厂商之外，总局那边也不甘寂寞，一纸《网络出版服务管理规定》可是吓坏了不少玩家，今天咱们《国行天下》也正好跟大家聊聊这个新规的事情。

国行Xbox Live 三月起正式开始收费运营

使用国行 Xbox One 主机的朋友们应该都知道，一直到今年的二月份，中国区玩家都可以享受 Xbox Live 金会员的免费测试服务。这一测试福利保证了玩家可以在第一时间免费体验更多的服务内容，而截止于今年三月，Xbox Live 国服金会员将全面结束已经为期一年多的公测活动，具体时间为 2016 年 3 月 17 日，在此之后 Xbox Live 国服金会员将开始对服务进行收费，且会逐步与国际接轨。需要注意的是，公测活动结束后，原本享受公测服务的国服金会员将会继续享受部分会员服务直到 4 月 17 日开始正式收费，而 3 月 17 日后，新加入的 Xbox Live 会员用户则无法再体验公测服务。

开始收费后，Xbox Live 国服金会员将会提供以下会员服务：

- 多人在线联网对战
- 家庭金会员
- 新作提前测试以及百视通特色精彩内容（限已付费金会员）
- 免费游戏及折扣

关于玩家最关心的免费 / 折扣游戏优惠内容，Xbox 中国公告中做出了如下解释：

金会员打折及免费游戏为数字版形式发放，而在中国大陆数字版主机游戏的下载须经有关部门批准，因此国服将不定期提供免费或打折的经政府审批发行的指定游戏.（金会员资格全球通用，您的账号可在国服购买金会员后，“旅行”到外服获得外服打折及免费游戏）同时为了让国服金会员享受更多福利，我们每月会额外赠送百视通特色精彩内容（限已付费金会员）。

正式运营的同时，国服金会员服务将会与全球金会员服务相接轨，订阅国服金会员的账号，可在国服及外服享受所在服务器的金会员权益。同样，当你的账号在外服订阅金会员，也可在国服及外服享受相应金会员权益；简单的讲，国服 XBL 账号在订阅金会员之后，就可以同时在国服及外服享受所在服务器的金会员权益；同样地，当你的 XBL 账号在外服订阅金会员，也可在国服及外服享受相应金会员权益。

百视通所提供的会员精彩内容信息，将通过 Xbox 中国的公众微信平台发放，中国金会员用户可在 Xbox 中国微信公众号绑定你的金会员信息（此功能预计于三月下旬开放），目前确定百视通会员专属服务内容将同样每月更新。另外在官方给出的公告详情中，明确表示 3 月 17 日至 4 月 16 日付费订阅国服金会员的玩家，将会获赠百视通特色精彩内容（限已付费会员），这个特殊内容不知道在 4 月 16 日之后再加入金会员会有什么变动。

目前，Xbox 中国方面预计国服金会员的年费定价将会为 379 元人民币，季卡 159 元人民币，月卡 69 元人民币。作为对比，美服的金会员年费为 60 美元，港服为 459 港币，于此相比国行价格确实具有一定优势。但是由于 Xbox 金会员服务是全球共享的，所以类似巴西和印度这些地区的价格会更加便宜，国内玩家从电商渠道充值金会员的价格则大概在 200~250 元左右。

就此次微软的动作而言，显然是将重心内容放在了拓广中国用户基数上，虽然国服金会员看似可以同时享受国服和全球区域两套会员免费游戏阵容，但是国行主机玩家想要游玩外服的话则必须要拥有一台国际服主机，当然愿意为此而购买两台同样主机的用户显然会是少数。如此一来倒有些釜底抽薪的意思。如果 XOne 后续依旧不像 PS4 一样出现“跨区漏洞”的话，无疑对国行主机的销量会产生影响。

当然这一点微软自然不可能相信不到，所以作为玩家我们还是可以期待下 Xbox 中国下一步的行动，至少将会员服务与全球接轨一事本身是十分积极正面的。

享受权益	Live金会员	Live会员
多人联网游戏对战	GOLD	
家庭金会员共享	GOLD	
金会员免费游戏*	GOLD	
金会员游戏折扣*	GOLD	
百视通特色精彩内容	GOLD	
游戏剪辑云端存储	√	√
派对&群聊天	√	√
独家游戏测试	√	√
百视通娱乐&体育应用	√	√
Skype	√	√

国内玩家如何解读广电新发《管理规定》



网络出版服务管理规定

国家新闻出版广电总局
中华人民共和国工业和信息化部
令

第 5 号

《网络出版服务管理规定》已经 2015 年 8 月 20 日国家新闻出版广电总局局务会议通过，并经工业和信息化部同意，现予公布，自 2016 年 3 月 10 日起施行。

国家新闻出版广电总局　局长

说到国服 XBL 金会员服务的改革，就不得不说说关于国家新闻出版广电总局在近期公布的全新《网络出版服务管理规定》。

这一新规在公布之初也许一定程度上让不明所以的玩家产生了一些恐慌，关于总局要怎么整顿中国境内的互联网内容出版出品行业一事，大部分玩家朋友首先就联想到在国内的游戏网络服务会不会受到冲击和影响，尤其像是 PSN、Xbox Live 和 Steam 等网络服务是不是会因为新规的出台而消失。

首先这一点大家大可放心，因为如果大家对类似条例规章有一定了解的话，可以看到在管理规定的第二条就明确说明了规定的适用范围“在中华人民共和国境内从事网络出版服务，适用本规定。”

如果还是看不明白的话，简单来讲就是本规定实际上仅仅针对在中国大陆直接进行市场销售和网络发行的商业实体，这一点也和下文第十条中明确规定的“中外合资经营、中外合作经营和外资经营的单位不得从事网络出版服务”相补充，一方面确定了规定的适用范围，也将非法或者不合规定的运营方式单独划归成一种分类，当然关于第十条中规定的内容，我国国内早已施行多年，完全不是新添加的规定。而另一方面，无论是我国玩家所使用的 Steam 平台的公司 Valve，还

是PSN、XBL（国服以外）的各大区域都不是在我国大陆境内有商业存在的法人，所以并不受这项规定的管理。当然此规定还是会对国行游戏的发行业务造成影响，这也是为何我们在查看进口游戏审批信息时，会看到游戏由出版单位出版，但实际却是运营单位在运作市场一样。

例如在这篇《瑞奇与叮当》的过审新闻中，我们可以看到该作的出版单位是上海声像电子出版社，而上海东方明珠文化发展有限公司只是运营方。

而我们使用的Steam、各服PSN和Xbox Live商店的性质则完全是另外一种情况，根据2001年我国加入WTO（世界贸易组织）的议定书中，有关服务贸易具体承诺的减让表中，针对视听服务，包括娱乐软件在内，我国承诺对跨境交付及境外消费不进行限制。而各位玩家通过网络进行游戏消费的这个过程，交易对象都是处于国外的各大公司，所以属于跨境服务和境外消费，不管我们支付的途径和消费渠道如何（实际上支付宝和银联已经是全球范围

名称	出版单位	运营单位	文号	时间
瑞奇与叮当（游戏机）	上海声像电子出版社	上海东方明珠文化发展有限公司	新广出审[2016]187号	2016年02月06日
火焰终结者（游戏机）	上海声像电子出版社	上海东方明珠文化发展有限公司	新广出审[2016]186号	2016年02月05日
帝之崛起（移	三辰影库音像出版	[illegible]	新广出审[2016]	2016年02月05日

第一条　为了规范网络出版服务秩序，促进网络出版服务业健康有序发展，
《互联网信息服务管理办法》及相关法律法规，制定本规定。

第二条　在中华人民共和国境内从事网络出版服务，适用本规定。

本规定所称网络出版服务，是指通过信息网络向公众提供网络出版物。

本规定所称网络出版物，是指通过信息网络向公众提供的，具有编辑、制作
作品，范围主要包括：

（一）文学、艺术、科学等领域内具有知识性、思想性的文字、图片、地图
等原创数字化作品；

内应用相当广泛应用的结算方式了），交易双方的性质都不发生变化。不过大家平时所谓的“Steam国区”，其实只是Valve根据地理位置区分，以进行内容管理、发行以及定价策略特殊布置的存在，所以和PSN以及XBL的“国服”性质完全不同。

其实归根结底，我国的法律基本只针对我国国内施行，新规针对的群体也只是国内游戏，其中受影响最大的应属手游以及网络游戏的引进与发行，不过规定中所列出的要求与政策其实我国也以执行多年，这次颁布明文规定只是要使其形成一个较为完整统一的法规条文。当然正因为如此，大家目前所使用的手机Store则可能会受到不小的冲击，在此次规定进一步施行后，这块原本处于灰色地带的无法之地将得到有关部分的有效监管。

《变形金刚 破坏战士》3月3日发售 限定版PS4主机同步问世

根据索尼电脑娱乐（上海）有限公司宣布的消息，国行简体中文版《变形金刚 破坏战士》会在3月3日正式发售，售价为249人民币，各位读者拿到杂志时，游戏也应该已经发售了。需要特别强调的是，本作的国行版是全球范围内惟一的中文版版本，游戏采用英文语音+中文字幕的方式，让国内玩家可以更畅快地体验游戏的全部魅力。

同时，本作游戏还会同步推出限量铁盒版，售价同样为249元人民币。

除了游戏本身外，一起推出的还有两款PS4限量同捆套装，白色（博派）/黑色（狂派）限定版，售价为2649人民币，而这两款限量版主机也是针对国行全球首次发售的。

首批购买本作的用户还将获得《变形金刚 破坏战士》的同捆特典DLC下载卡，包括了黑暗擎天柱、红色警报和金飞虫的特别外装，以及三款强力武器：“黑暗星辰剑”–挥动武器是会散发出黑暗能量波；“光子瓦解者”–近战时造成巨大伤害；“黄金猎手”–攻击敌人后会掉落积分。





▶铁盒版专为国行版本设计。

你懂吗？

今天是元宵节！下班晚了点，跑了两家店，元宵都已卖完，可惜今年没能在节日吃到喜欢的元宵。大家都吃了几个元宵呀？每逢佳节胖三斤，元宵节过后大家要开始努力了哦！对了，知道这个可爱的小胖公主吧？大家都懂吧？！祝大家元宵节快乐！



2月22日 20:29 来自 微博 weibo.com

收藏　转发 82



▲索尼中国前不久也曾放出一张蝙蝠侠限定主机的照片，不过很快这条微博就被删除了。

继新年中的几次神预告之后，添田武人继续在他的微博上发挥着光和热，“元宵节”期间他先是表示自己没有吃到喜爱的元宵，之后就贴出了一张《胖公主冒险》的图片，似乎预示着本作将会登陆国行，不过了解本作的朋友应该都知道它是一款对应15岁以上玩家的游戏，所以不知道具体的过审进度是否能够顺利。而在此之前，他还曾发布了一条《街头霸王V》的视频链接，因为本作曾在CJ中展出，所以进入国行的信号还是比较明显的。

不知道是不是因为开年来不间断的利好消息，“五仁叔”在博文中明显表现的较为兴奋，而且还两次用到了“大家懂得我的意思，吧？”这样的问句，笔者也有意找了下“五仁叔”接受采访时的视频，这句话似乎就是他的口头禅哦。

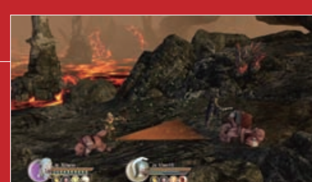
过审新作简报

《体感碰碰球》XOne



2014年本作在海外地区发售，原名《Boom Ball for Kinect》，目前已正式登陆国行Xbox One。借助体感设备操作，本作是一款老少皆宜的休闲类游戏，小朋友们也可以很快掌握玩法并乐在其中。本作为Xbox平台独占游戏，玩家可以通过Kinect进行体感操作，击打游戏中的球来碰到目标获得分数，售价仅69元。

《火焰终结者》PS4



本作是一款横版动作游戏，具有偏向科幻风格的RPG元素，游戏剧情讲述在森林战争之后野兽部落和人类和精灵联盟之间爆发了斗争，并最终演化为战争，惟一可以阻止战争继续的方法，就是是打败野兽部落的长老和被称为未知的远古生物。本作中玩家可以选择3名英雄，在6个关卡中展开最多本地3人的协作旅程。

栏目主持：初心者

游戏排行榜 GAME RANKINGS

关注劲爆新游 把握流行趋势

日本 JAPAN TOP10

统计期间 2月8日～2月14日

1 舰队收藏 改



艦これ改

PSV NEW

本周 140,757 套 累计 140,757 套

●角川Games ●策略 ●2016年2月18日

2 进击的巨人



進撃の巨人

PSV NEW

本周 62,111 套 累计 62,111 套

●Koei Tecmo ●动作 ●2016年2月18日

排名	机种	状态	游戏	原名	厂商	类型	发售日	本周	累计
3	PS4	NEW	进击的巨人	進撃の巨人	Koei Tecmo	动作	2016年2月18日	61,156 套	61,156 套
4	PS4	NEW	街头霸王V	ストリートファイターV	Capcom	格斗	2016年2月18日	41,990 套	41,990 套
5	3DS	NEW	马里奥与索尼克 里约奥运会	マリオ&ソニック AT リオオリンピック	Nintendo	体育	2016年2月18日	41,736 套	41,736 套
6	PS4	NEW	祭品与雪之刹那	いけにえと雪のセツナ	Square Enix	角色扮演	2016年2月18日	33,629 套	33,629 套
7	PSV	NEW	祭品与雪之刹那	いけにえと雪のセツナ	Square Enix	角色扮演	2016年2月18日	27,994 套	27,994 套
8	PS3	NEW	进击的巨人	進撃の巨人	Koei Tecmo	动作	2016年2月18日	27,415 套	27,415 套
9	3DS	↓	真・女神转生Ⅳ 终结	真・女神転生Ⅳ FINAL	Atlus	角色扮演	2016年2月10日	14,408 套	110,757 套
10	PSV	↓	勇者斗恶龙 建造者 来复活阿雷夫嘉尔德吧	ドラゴンクエストビルダーズ アレフガルドを復活せよ	Square Enix	角色扮演	2016年1月28日	13,239 套	262,182 套

日本榜五款新作占据了 8 个名次。动漫改编的《进击的巨人》三版本首周合计销量为 15 万套，原创 JRPG《祭品与雪之刹那》双版本首周合计销量 6.1 万套。不过就单个机种来看，还是由《舰队收藏 改》拔得头筹。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
PS4	29,363	+6%	207,146
PSV	22,191	+30%	172,038
N3DS LL	16,533	−16%	177,659
N3DS	4,363	−7%	40,991
Wii U	3,902	−1%	72,123
3DS	2,427	−11%	28,455
PS3	1,665	+2%	13,400
3DS LL	569	+26%	5,841
XOne	162	+60%	1,085

美国 USA TOP10

统计期间 1月31日～2月6日

1 COD 黑色行动Ⅲ



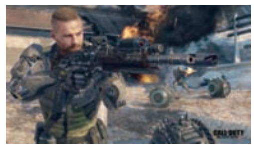
Call of Duty: Black Ops 3

XOne ↑

本周 38,121 套 累计 3,630,739 套

●Activision ●主视角射击 ●2015年11月6日

2 COD 黑色行动Ⅲ



Call of Duty: Black Ops 3

PS4 ↑

本周 36,705 套 累计 4,034,390 套

●Activision ●主视角射击 ●2015年11月6日

排名	机种	状态	游戏	原名	厂商	类型	发售日	本周	累计
3	PS4	↑	横行霸道V	Grand Theft Auto V	Rockstar	动作冒险	2014年11月18日	23,358 套	2,910,616 套
4	XOne	↑	彩虹六号 围攻行动	Rainbow Six: Siege	Ubisoft	主视角射击	2015年12月1日	19,719 套	424,675 套
5	XOne	↑	星球大战 战场前线	Star Wars: Battlefront	EA	动作射击	2015年11月17日	19,604 套	1,590,374 套
6	PS4	↑	星球大战 战场前线	Star Wars: Battlefront	EA	动作射击	2015年11月17日	19,299 套	2,513,414 套
7	PS4	↑	NBA 2K16	NBA 2K16	Take-Two Interactive	体育	2015年9月29日	18,605 套	1,883,407 套
8	XOne	↑	NBA 2K16	NBA 2K16	Take-Two Interactive	体育	2015年9月29日	18,081 套	1,428,521 套
9	XOne	↑	战争机器 终极版	Gears of War: Ultimate Edition	Microsoft	动作射击	2015年8月25日	17,975 套	1,493,603 套
10	PS4	↑	麦登 NFL 16	Madden NFL 16	EA	体育	2015年8月25日	17,526 套	1,949,775 套

本期美国榜未有新作发售，因而车枪球大作的排位集体上升。从机种来看，射击游戏在 PS4 上的销量要略胜一筹，不过《彩虹六号 围攻行动》却是个例外，XOne 版本销量较为领先。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
PS4	116,747	+9%	13,036,608
XOne	71,590	+38%	11,430,392
3DS	24,464	+40%	16,894,810
Wii U	19,742	+34%	5,278,263
X360	5,260	+28%	44,899,198
PS3	2,825	+17%	26,859,669
PSV	2,823	+9%	2,272,137

上表中的日本主机总销量为年内数据，美国及全球主机总销量统计起始日期为主机发售日。

全球 GLOBAL TOP10

统计期间 1月31日～2月6日

1 PS4 已发售1周



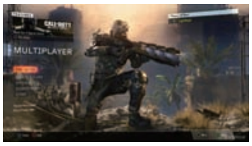
火影忍者 疾风传 终极忍者风暴4

NARUTO -ナルト- 疾風伝 ナルティメットストーム4

本周 187,268 套 累计 187,268 套

●BNEI ●动作 ●2016年2月4日

2 PS4 已发售14周



COD 黑色行动Ⅲ

Call of Duty: Black Ops 3

本周 157,190 套 累计 11,471,575 套

●Activision ●主视角射击 ●2015年11月6日

排名	机种	已发售	游戏名	原名	厂商	类型	发售日	本周	累计
3	PS4	已发售64周	横行霸道Ⅴ	Grand Theft Auto V	Rockstar	动作冒险	2014年11月18日	76,029 套	10,093,552 套
4	XOne	已发售14周	COD 黑色行动Ⅲ	Call of Duty: Black Ops 3	Activision	主视角射击	2015年11月6日	71,881 套	6,415,561 套
5	PS4	已发售20周	FIFA 16	FIFA 16	EA	体育	2015年9月22日	60,311 套	7,291,719 套
6	PS4	已发售10周	彩虹六号 围攻行动	Rainbow Six: Siege	Ubisoft	主视角射击	2015年12月1日	57,074 套	1,451,468 套
7	PS4	已发售2周	乐高 漫威复仇者联盟	LEGO Marvel's Avengers	Warner Bros.	动作	2016年1月26日	55,903 套	202,166 套
8	PS4	已发售12周	星球大战 战场前线	Star Wars: Battlefront	EA	动作射击	2015年11月17日	50,178 套	6,974,811 套
9	PSV	已发售2周	勇者斗恶龙 建造者 来复活阿雷夫嘉尔德吧	ドラゴンクエストビルダーズ アレフガルドを復活せよ	Square Enix	角色扮演	2016年1月28日	47,245 套	224,70 套
10	PSV	已发售1周	数码宝贝物语 网络侦探	デジモンストーリーサイバースルゥース	BNEI	角色扮演	2016年2月2日	43,904 套	43,904 套

全球榜两款新作上榜，均来自日本厂商，且在日本和欧洲地区先行发售。其中《火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 4》以 18.7 万套的首周销量夺得首位。《数码宝贝物语 网络侦探》也进入前十，首周销量接近 4.4 万套。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
PS4	304,133	+6%	37,189,224
XOne	108,750	+22%	19,878,064
3DS	73,451	+7%	58,198,619
PSV	50,048	-33%	13,380,160
Wii U	40,015	+3%	12,691,432
PS3	11,539	-7%	86,332,681
X360	8,177	+8%	85,399,830

劲作销量走势

星球大战 战场前线

PS4 XOne ●EA ●动作射击 ●2015年11月17日

累计 10,070,793 套



周数	全球周销量（套）	升降幅	累计销量
1	3,934,206	–	3,934,206
2	1,493,345	–62.0%	5,427,551
3	862,163	–42.3%	6,289,714
4	739,452	–14.2%	7,029,166
5	902,821	+22.1%	7,931,987
6	1,002,087	+11.0%	8,934,074
7	484,071	–51.7%	9,418,145
8	206,931	–57.3%	9,625,076
9	146,594	–29.2%	9,771,670
10	116,928	–20.2%	9,888,598

软件销量排行榜

美国 统计期间 1月31日～2月6日

机种	统计期间销量（套）	比上期增减	总销量（套）
PS4	394,922	–14%	70,660,303
XOne	342,048	–12%	63,741,091
X360	265,086	–9%	547,460,907
PS3	229,890	–7%	356,306,581
3DS	117,502	–42%	67,589,373
Wii	108,709	–1%	464,803,928
Wii U	77,910	–25%	32,951,345
PSV	51,516	–20%	13,643,849

全球 统计期间 1月31日～2月6日

机种	统计期间销量（套）	比上期增减	总销量（套）
PS4	1,734,165	–7%	214,345,579
PS3	829,850	–12%	941,713,207
XOne	697,621	–9%	116,023,471
X360	610,895	–6%	966,058,416
3DS	442,457	–27%	228,110,939
Wii	295,655	–1%	919,239,474
PSV	287,608	–43%	54,276,959
Wii U	260,927	–24%	73,542,990



口袋铁拳	Nintendo	格斗
Wii U	ポッ拳　POKKÉN TOURNAMENT	日版
	2016年3月18日	本地1~2人，局域网2人，在线2人　对应年龄：全年龄
	售价为：6800日元	

第一款口袋妖怪格斗游戏！

《口袋铁拳》是由《口袋妖怪》《铁拳》和《灵魂能力》三个游戏系列的制作人联手企划的格斗游戏，最初只在街机平台上推出。在不温不火的街机版之后，即将在 Wii U 平台上发售的《口袋铁拳》有着更多的可操作角色，相信这次也会吸引到更多的口袋迷。另外，本作已经确定成为了世界级格斗比赛“EVO 2016”的竞技项目，感兴趣的读者记得要锁定 7 月中旬的赛事。

训练师与口袋妖怪共鸣之战斗



在“菲尔姆”地区，口袋妖怪们会进行 1 对 1 的竞技比赛，这曾经也是维系人类和它们之间的情感的仪式。而现在，这种战斗也是考验训练师和精灵间的共鸣力量的方式，并且成为了菲尔姆地区的高人气竞技运动。

本作中，随着玩家胜率的提升，在全国排名里就可以从 D 一路攀升到 A 级。同一级的训练师之间，就会在游戏中互相匹配。通过无数的对决，由绿、蓝、红联盟逐步进阶，直到训练师的顶级：库洛马联盟。



路卡利欧 标准型

■骨头冲锋：在中距离下也能命中的攻击。
■波动弹：远距离攻击，还能蓄力发射。



皮卡丘 标准型

■十万伏特：在地面滚动的电击，对付四处移动的对手非常有效。
■打雷：远距离攻击，适合奇袭。

上手轻松 战斗超炫

《口袋妖怪》的特色技能数不胜数，而在《口袋铁拳》中，就精选了一些极具代表性的技能作为招式。而且本作的战斗系统把格斗游戏的核心要素提炼出来，就算是不怎么玩格斗和动作游戏的玩家，都可以轻易地上手，却又不失格斗游戏的技巧和痛快。



▶特定的攻击命中后阶段切换，共鸣计量槽将大幅增加。

战斗阶段切换

《口袋铁拳》的基本战斗有着两个阶段，即“对峙”和“决斗”。在不同的阶段内，除了视角不同之外，操作和动作都会发生变化。不过“对手的方向为前”、“和对手相反的方向为后”则是共同的。要注意此时方向键与“前后”之间的对应关系会改变。

对峙阶段 在一定的距离之外对峙，揣摩对方的出招！



当特定的攻击命中时会切换到决斗阶段



在一连串的攻防之后再次回到对峙阶段

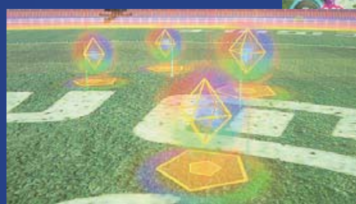
决斗阶段 近距离的激烈战斗！

对峙阶段

在这个阶段时，采用的是 3D 战斗视角。玩家可以召唤支援、拾取共鸣能量，让局势对自己更加有利。



▲3D战斗视角，与对手之间的前后方向对应十字键的上下。



▲共鸣能量散落在场地上，拾取之后共鸣计量槽随之增长。



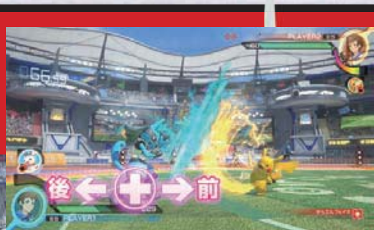
怪力

力量型

■巨大化：进入强化状态。
■近身打：拥有高伤害的怪力的主力攻击。

决斗阶段

决斗阶段转为 2D 格斗视角，在攻防交错中可以给对手造成更大的伤害。



►前后方向对应十字键的左右。此时十字键的上下则变成了其他技能的组合键。



◄迎击状态+上方向：对付跳跃而来的对手，释放强力的攻击。



►伏击状态+下方向：快速地使出长距离的攻击。



水君

标准型

■暴风雪：可以从空中攻击地面的敌人。
■水炮：远距离攻击，是水君的主力攻击招式。



沙奈朵

技巧型

■冥想：能够派生出各种各样的精灵招式。
■援助力量：每次冥想之后都会提升力量的主力攻击。

共鸣爆裂

当共鸣槽充满的时候，就可以发动共鸣爆裂，进入超强力的状态。



在一定时间之内，攻击力和防御力都会上升，而体力也会稍微回复。不同的口袋妖怪，有着不同的共鸣槽积蓄速度和持续时间。



喷火龙

力量型

■火焰放射：就算对手在防御，也能削减其体力。
■火焰驱进：喷火龙的主力攻击，消费自己的体力，给予很高的伤害。



火焰鸡

标准型

■勇鸟：在对手的防御之下也能先发制人的强力攻击。
■升空拳：在决斗阶段时专用的技能。还能组合成连击。



面具皮卡丘

速度型

■影分身–电光石火：躲避对手的攻击，然后进行反击。
■野性电击：在地面命中时就能提升伤害的技能。



玛狃拉

速度型

■街头试刀：可以通过蓄力，错开攻击的时机。
■落拳：用来发动奇袭的技能，可以削减对手的共鸣槽。

耿鬼



技巧型

■催眠术：令对手沉睡，趁机攻击。
■暗影拳：不受距离束缚的攻击，能够制造进攻的机会。

爆裂攻击

在共鸣爆裂状态下，口袋妖怪能够释放一次超强力的“爆裂攻击”。成功命中的话就会有非常华丽的演出效果和超高的伤害。可以说是口袋妖怪各自的必杀技。



烈咬陆鲨



力量型

■龙之冲锋：如果打出了暴击，就会提升力量并积蓄共鸣槽。
■沙地狱：破坏对手的防御并进行攻击。

攻防相克

在格斗游戏中常见的相克关系，到了本作中则是以三种基本的攻防动作来体现，就像猜拳一样。“普通攻击”、“抓击”和“反击”之间的相克成立时，就会产生“暴击”，并且共鸣槽也会增长。

普通攻击



▲通过X/Y等按键使出普通攻击，配合十字键可以派生攻击。能够击退使用抓击的对手，但是会被反击抵挡。

抓击



▲通过Y+B键使用，能够抓住使用反击的对手接着进行攻击。对付防御的对手也有效，但是会被普通攻击打中。

反击



▲通过X+A键使用，最初出现的蓝色特效的部分可以承受普通攻击，然后进行反击，但是会被抓击打到。

支援阵容

本作中提供了两只精灵为一组的支援角色系统。在战斗准备时，玩家就要选择一组支援精灵。战斗时，可以看到在共鸣槽旁边还有一条支援槽。蓄满之后按L键，就会召唤支援的精灵，协助进行攻击、为自己强化或者妨碍对手。不同的支援精灵有着各种各样的支援效果。比如恢复体力、增加攻击力、将对手吹飞，而被某些特殊的技能命中时还会有减益效果。有玩过《口袋妖怪》的玩家应该会对这种设计感到非常熟悉。







长尾火狐



标准型

■硝化冲锋：攻击时能够一下子缩短与对手之间的距离。
■大字火：远距离技能，距离越远伤害越高。

Wii U版模式

Wii U 版《口袋铁拳》共有三种对战方式。

1. 在一台 Wii U 上，可以分别使用 GamePad 和大屏幕来进行 2 人对战，此时游戏的画面以每秒 30 帧显示。

2. 使用 LAN 网线连接两台 Wii U，进行局域网双人对战。此时游戏将以 60 帧显示。

3. 使用互联网在线对战，同样可以 60 帧运行。



▲“练习模式”是Wii U版新增的模式。这里可以无需担心时间和体力，学习和实际操作精灵们的招式。



▲在Wii U版新要素“我的小镇”中，玩家可以更改训练师的外观，花费游戏内的货币购买新的道具。

水晶灯火灵



力量型

■爆炸火焰：能够削减对手的共鸣槽。
■过热：能够造成高伤害，但是会给自己附加双重减益效果。

蜥蜴王



速度型

■刀叶：攻击的前端命中的话伤害也会提升。
■超级吸收：吸收对手的体力和共鸣槽。

数码宝贝世界 -next 0rder-	BNEI	角色扮演
デジモンワールド -next 0rder-		日版
2016年3月17日	本地1人	对应年龄：12岁以上
售价为：6800日元		

PSV

距离《数码宝贝世界 -next 0rder-》的发售只有不到一个月的时间了，作为第二款进行中文化的《数码宝贝》系列"游戏，虽然本作的中文版依然没能和日版同步，不过在今年的台北游戏展上，官方宣布中文版将在春季上市，不会像此前的《数码宝贝物语 网络侦探》那样让大家久等了。值得一提的是，本作副标题中"0rder"一词的第一个字母并非大写的英文"O"，而是数字"0"。因此官方也就没有给副标题一个标准的译名，至于其中包含何种玄机，大概只能等到游戏发售后才能一探究竟了。

文 哪尼　美编 小瑟



高自由度的冒险模式

和"《数码宝贝物语》系列"偏向线性的叙事方式不同，"《数码宝贝世界》系列"的作品更注重让玩家自由地进行探索，以中央的城镇为据点，通过不断探索周围的迷宫推进剧情，从而营造出冒险的感觉。在本作中这一特色再次进化，不仅会有众多风貌各异的未知区域等待着玩家，各种细节上的设置也会让旅途变得更加真实，为玩家们带来系列作品中最高的自由度。

大渊阳茉莉

CV 东山央奈

和主人公同校的高中三年级学生，个性活泼且富有朝气，对于某些事情一旦下定决心后便会立刻付诸行动。与其说是冲动任性，倒不如说她是宁可压抑自己的感情也会为了他人而不断努力的类型。

和主角一行人迷失在数码世界后，有时她会流露出沉思的表情，十分令人在意。和阳茉莉搭档的数码宝贝是名为"莉卡"的小狗兽。



"嘛，就算是想破脑袋也无济于事。走吧！莉卡！"

丰富的地貌



■沙漠地带



■火山地区

莉卡（小狗兽）

阳茉莉在数码世界中的搭档，像个喜欢撒娇的孩子一般，无时无刻都粘在主人身旁。



■绝对零度



■MOD海角



■欧戈诺荒野





■大断层



■渡假村

搭设帐篷

在大地图上进行冒险时，可以随时搭设帐篷进行露营。除了让数码宝贝们回复体力，重整旗鼓之外，还可以对冒险途中收集的资源进行整理，其中的食材则用来制作料理，从而提升数码宝贝们的各项能力值。



■制作料理来提升同伴的能力



■和数码宝贝们一起休息吧

资源和食材收集

在不同区域的各处，都散落着能够收集资源或者食材的地点，其中资源主要用于城镇的发展和建设，食材则可以做成料理提升数码宝贝的能力。资源和食材都必须由数码宝贝进行采集，而不同的数码宝贝有各自擅长采集的类型，因此在选择搭档方面也是很有讲究的，甚至还会影响到稀有素材的取得几率和数量。



■在特定地点收集资源和食材

露修



CV 雨宫天

因为某个契机而失去了所有记忆的少女，无时无刻都把鼻涕兽当做公仔一般抱在怀里，和可爱的外表形成了强烈的冲突感。

城镇建设

本作中玩家可以建设和发展属于自己的城镇，而其中又分为两个部分。城镇的发展和建设统统会交给数码宝贝们来负责，想要扩充人手的话就必须在大地图中招纳更多的同伴前往自己的城镇安家，之后便可以利用在冒险途中收集到的资源来增加商店、农场、研究所、娱乐区等不同的设施，让原本因遭受无限龙兽的袭击而荒废的城镇重获生机。

？？？



CV 铃村健一

姓名、身世、目的 …… 一切都被谜团所笼罩着的少年。黑色的针织帽下透着锐利的目光，而他手中的数码蛋究竟代表着什么？



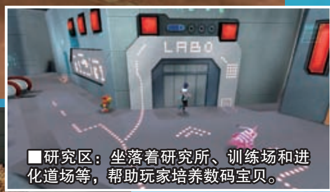
▶在遭受无限龙兽的袭击后，小镇变得一片荒凉。



◀商业区：在这里主要可以建设商店、餐厅、医院等设施



■农业区：大片的农田为小镇提供粮食和作物



■研究区：坐落着研究所、训练场和进化道场等，帮助玩家培养数码宝贝。



■娱乐区：享受多姿多彩的娱乐生活，可以在这里钓鱼，或者前往竞技场挑战



■异次元区：设有天衣次元装置的神秘区域

秀马



CV 冈本信彦

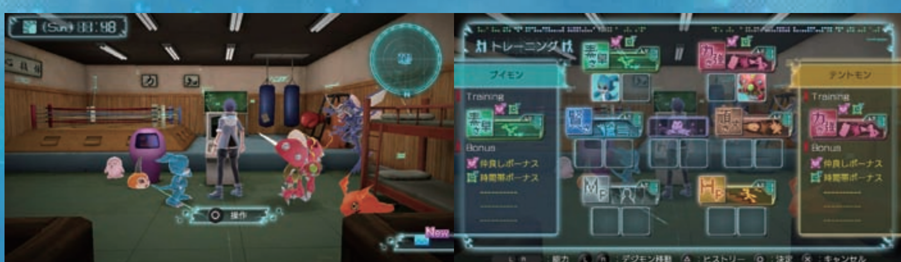
拥有液晶玩具“数码怪兽”的少年，脸庞上仍写满了稚气。由于不擅长和他人交流，因此总是带着耳机，用音乐来隔断外界的声音。不过其实他的内心十分温柔，对“数码宝贝”的爱和执着比一般人都更加强烈。

“新的可能性么……真是有趣呢！”

数码宝贝的成长

训练与强化

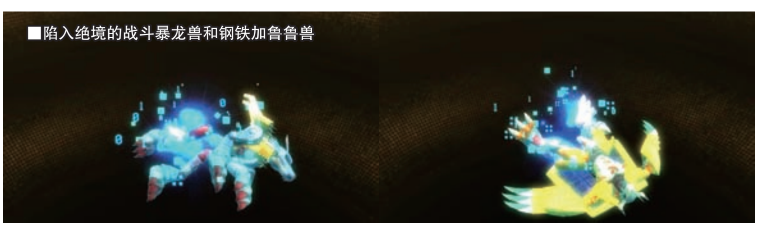
想要让数码宝贝不断成长并变得更强，除了通过战斗获得经验值外，还需要在训练所中利用不同的项目进行更有针对性的强化，只有当各项数据均满足特定条件时，数码宝贝才可以顺利进化。同时，能力值的差异又会影响到数码宝贝的进化方向，请务必在训练前做好相应的规划。

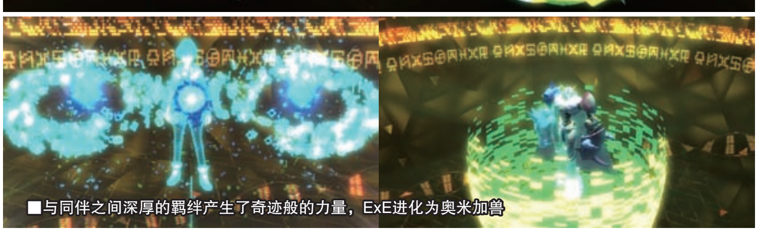


新系统——“ExE”–volution

本作中全新引入的进化系统——“ExE”–volution，简称ExE。通过引发与搭档之间的羁绊，从而使数码宝贝获得奇迹的力量，进化为特殊形态。某种程度上类似于过去究极体的合体进化。

■陷入绝境的战斗暴龙兽和钢铁加鲁鲁兽





■与同伴之间深厚的羁绊产生了奇迹般的力量，ExE进化为奥米加兽

全新进化的战斗系统

游戏允许玩家携带两只数码宝贝进行战斗，遇敌后同伴可以在一定的区域内自由行动，玩家则会在区域外进行指挥。除了接受指示外，数码宝贝也会根据自己的思考和判断做出行动，进行包抄或者掩护同伴等不同的战术，此时玩家可以对同伴进行声援，在正确的时机下便会让招式的威力大幅强化。



隐藏迷宫

通关剧情模式后，游戏便会开放隐藏的 EX 地图——异次元迷宫。在这里，玩家将遭遇强大的数码宝贝，战斗也变得更加棘手，请务必带上自己最信赖的伙伴前来挑战。



通讯对战

本作同样搭载了通讯对战功能，每个玩家都可以把自己所培养数码宝贝的数据上传到服务器上，其他人登陆并下载资料后便可以开始进行对战。另外，通讯对战的选择画面采用了非常经典和怀旧的表现形式，不少玩家一定会倍感亲切。





系列首次登场的数码宝贝

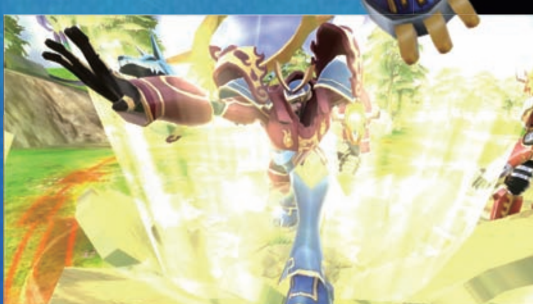
包含进化后的形态在内，本作将收录超过 200 种以上的数码宝贝。玩家在游戏初期即可培养 60 种以上，自由的选择范围和丰富的进化分支，相信能够满足大家的收集欲，其中有不少数码宝贝都是首次在“《数码宝贝世界》系列”中登场！



须佐之男兽

在系列第四部动画《数码宝贝 无限地带》中出现的须佐之男兽将在本作中登场！这个在东方神话中掌管着生死的最强破坏神，据说会在网络出现异常时降临数码世界，抹去现存的一切并按照自己的想法来创造出全新的法则。







执行者

一切数据和行动目的都未知的全新数码宝贝，也是关系到本作剧情核心的角色。漆黑的装扮和周身缠绕的黑烟给人以不详的预感，而仔细观察的话不难发现，这位“执行者”和奥米加兽 兹瓦特颇为神似，他们两者之间又会有着何种联系呢？

胶龙兽

和高吼兽同样来自《数码兽合体战争》，并首次在《数码宝贝世界》中登场。

胶龙兽的身体十分柔软并具有弹性，强有力的尾部可以自由伸缩，将自身如同弹簧一般飞射而出，并通过翅膀的辅助达到惊人的飞行速度。而这也养成了它顽皮且爱出风头的个性，无论面对多么危险的情形，只要能引起别人的注意，胶龙兽便会不顾一切地飞奔而至，直到成为全场的焦点后方才罢休。

虽然胶龙兽体内蕴藏着无限的潜力，但很大程度上因为尾部的“紧箍儿”而受到束缚，因此能够发挥出的力量有所减弱。它的必杀技“火焰漩涡”是通过向前快速的翻滚让尾槌引燃火焰，给予敌人致命一击。



高吼兽

在动画作品《数码兽合体战争》中首次出现，也是第一次在《数码宝贝世界》系列中登场。

虽然高吼兽非常凶暴，有着很高的攻击欲，不过对待同伴则非常友善，只要得到它的认同，即便是跨越种族也能友好相处。高吼兽喜欢音乐，尤其对风声、雨声、小河潺潺的流水声、以及树叶被风吹过时沙沙作响等自然界的声音情有独钟，并以此为旋律纵情高歌。而歌声也正是它勇气的来源，无论受到何种挫折和打击，这份勇气都会支撑着它继续战斗。

高吼兽会随身携带特制的麦克风，对它来说这是非常重要的道具。一旦失去麦克风，高吼兽便会丧失自我并逐渐失去力量，最终变得衰弱。因此无论如何都不能拿走它的麦克风哦。

情怀满满！五大初回特典公开

特典一

——PlayStation《数码宝贝世界》初代原声音乐集（数字复刻版）

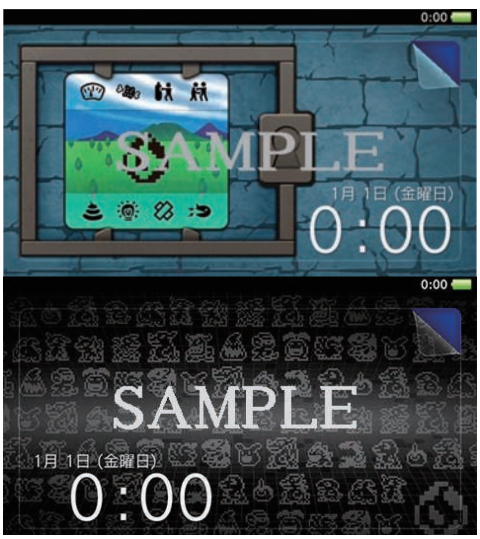


在 1999 年发售后就处于绝版状态的初代《数码宝贝世界》原声音乐集，此次将进行重新复刻后并以数字版下载码（PC 版）的形式提供给玩家。其中收录的曲目都经过重新调整，一些原本时长不到 2 分钟的曲目进行了加长，方便玩家仔细欣赏。另外也会附赠原版音乐集中的解说书，其中可以看到当时开发人员的寄语和感言。

特典二

——PSV 原创主题两款

以“即将被遗忘的回忆”为理念特别设计的两款 PSV 原创主题。其中“复古版”看起来就像是小时候用于数码宝贝养成的液晶玩具，而“点阵版”则遍布着各种数码宝贝的黑白点阵图。



特典三

——特别道具包



包含四种超实用食材的特别道具包，可以帮助玩家在游戏前期就快速提升数码宝贝的能力值。

特典四

——亚古兽和加布兽的特殊数码蛋



虽然在游戏中也可以正常取得亚古兽和加布兽，不过特典中赠送的可是特殊数码蛋。它们在战斗中的语音将全部替换为特殊的专用版本，进化条件和路线也有所不同，不仅可以更加轻松地进化为战斗暴龙兽和钢铁加鲁鲁兽，并且在究极进化后还能够通过“ExE”–volution 合体为奥米加兽。

※ 注：请提前下载好此特典，才可以在游戏开始前选择特殊数码蛋。

特典五

——未知进化核

让数码宝贝进化为特殊究极体的禁忌道具，玩家可以从“奥米加兽”、“帝皇龙甲兽（战斗模式）”、“闪光暴龙兽”、“红莲骑士兽”和“须佐之男兽”这五种数码宝贝的进化核中选择其一。



PSV	玫瑰与黄昏之古城	日本一	平台动作
	ロゼと黄昏の古城		日版
	2016年4月26日	本地1人	对应年龄：未定
	售价为：3980日元		

我在想，日本一里某个制作人或者股东家里摆放的宅物模型肯定被一个熊萝莉砸坏了，不然不会连续三年每年出一部虐杀萝莉的“小清新”游戏。这次的作品跟前年的《萤火虫日记》一样由古谷优幸制作，所以类型也比较相似，是以解谜为主的横版过关游戏，而且同样是是以逃离荒废神秘而且危机四伏的“迷宫”为主题。少女和巨人有各自的能力，她们要互相帮助才能离开这座迷宫。下面就为大家介绍一下本组的一些详细情报吧。



STORY

醒来的时候发现已经身处于一座时间停止了的古城中。
在这个崩塌的地牢里醒来的有两个东西。
背部长出了一朵诅咒玫瑰的，少女。
圆滚滚有着巨大怪力的，巨人
两人互相帮助离开这座古城。

然而少女并不知道前方等待着她的，
是多么残酷的命运——

游戏简介

——被玫瑰所吸引，少女献上了自己的鲜血。

本作是一款偏向解谜的横版过关动作游戏，女主角“玫瑰”醒来的地方是一座失去了时间和色彩的古城。而玩家所操作的“玫瑰”拥有能够操纵血和时间的“荆棘之力”，并且她还会在途中得到拥有怪力的巨人帮忙，向着逃离古城的目标进发。

人物简介

玫瑰（ロゼ）



晕倒在崩塌的地牢中的少女，醒来的时候发现背后长出了一朵受诅咒的玫瑰花。

原本她生活在教会里面，她现在只想离开危险的古城，回到自己的家里。

但是玫瑰和古城之间的过去似乎也有一些因缘，玫瑰将因此而被引向残酷的命运。

巨人



沉睡在古城深处中的巨人，在崩塌的墙壁中被玫瑰唤醒。

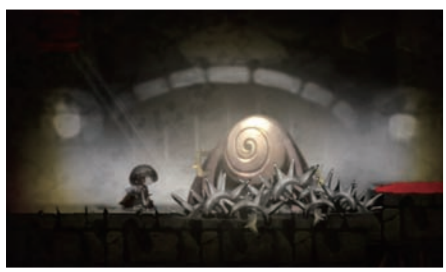
脸上有一道螺旋状的纹理，虽然不知道在想着什么，但它成为了玫瑰的伙伴，肯定内心很善良吧。

它似乎在很遥远的古代就被制作出来了，摸起来的手感很湿润。似乎是隐藏着很多谜团的生物？

巨人的能力

巨人可以借助其巨体所拥有的怪力，搬运、投掷各种各样的东西，另外，它所拥有的强韧身体还可以当作障碍物。





▲除了能完成搬运、投掷等粗重活，还能直接走进一些危险的地方，或者抵挡敌人和陷阱的攻击。

玫瑰的能力

玫瑰拥有**将血之力夺走，并且转移到其他物体上**的能力。在这座古城里面，只有寄宿了血之力（红色）的东西才会有时间流动，**被夺走颜色的同时时间也会停止，反过来被赋予了颜色的东西就能取回时间**。玫瑰会利用这个能力，操作道具的时间流动克服难关。



▲从落下的石头中将血抽走，石头就会静止下来，成为让玫瑰前进的平台。

血之封印

某些场景中的门会被巨大的荆棘所封印起来，要解开封印就必须献上**大量的血液**。如果想继续前进，就必须有**巨大的牺牲觉悟**才行。



▲从图中我们可以看到封印的上方摆放着各种拷问器具，小女孩必须在此献上自己的鲜血才能继续前进。

机关陷阱

古城里面设置了**各种各样的机关陷阱**，它们的种类从**能成为前进的关键**到**一碰到就会挂**多种多样，玫瑰要合理地利用这些陷阱才能攻略这座迷宫。

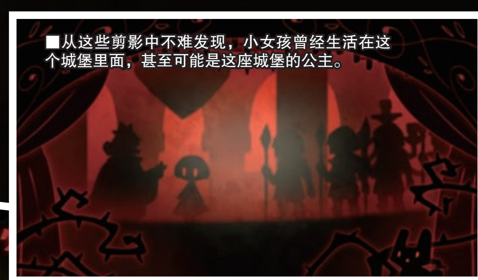


■这巨大的捕蝇草一看就知道不能靠近，该尝试给点东西塞住它嘴巴还是吸干它的血呢？



■利用血之力还能让图画发生变化，这也会是解谜的一种方法么？





■从这些剪影中不难发现，小女孩曾经生活在这个城堡里面，甚至可能是这座城堡的公主。

血之记忆

玫瑰在吸收血的时候，偶尔能窥探到**血中埋藏着的记忆**的片段，这座古城到底发生了什么，这些血之记忆将会成为**解开谜团的关键**。



■曾经看过的记忆可以在收藏菜单中随时查看。



■有些记忆可能暗示了下一步该怎样前进。

新闻资讯 NEWS & CONTENTS

前线狙击

玫瑰与黄昏之古城

文 秋沙雨　美编 anubis



伊苏Ⅷ 达娜的安魂曲		Falcom	动作角色扮演
多机种	イースⅧ -Lacrimosa of DANA-		日版
	2016年夏	本地1人	对应年龄：未定
	售价为PS4/PSV：未定		

在 2014 年的索尼 TGS 展前发布会上，Falcom 首次公开了《伊苏Ⅷ》的一段概念影像之后本作就沉寂了一年多的时间，直至 2015 年 12 月才公开了游戏的正式名称。本作是久违 7 年的系列正统续作，在保有系列传统风格的同时也新增加了不少新要素，让亚特鲁的冒险故事充满了更多激动人心的惊喜。



登场角色



29岁 拉克夏

加尔曼贵族罗兹威尔家的大小姐。作为贵族的她平时都是以彬彬有礼的态度来面对众人，但是有时候她这高贵的气质和顽固的性格反而让事情变得糟糕，最终一事无成。对于身负复杂身分或职业的人们所聚集起来的漂流村这种环境感到迟疑，同时也利用着自己对古代生物或动植物的丰富知识，与亚特鲁等人在一起行动。



21岁 亚特鲁·克里斯丁

有着像是火焰燃烧般的红发与孩童般清澈黑瞳的青年。在 16 岁的时候就从艾乌罗佩地区的无名山村故乡里走出来，经历了古代王国“伊苏”、秘境“塞尔塞塔的树海”等诸多冒险之旅，年纪轻轻就作为“冒险家”开始为人所熟知。他乘上了客船隆巴尔迪亚号时在航行到盖德海的时候受到巨大海洋生物的袭击，与乘客们一起下落不明。

41岁 沙哈德

格里克地区出身的渔民，性格豪爽豁达，为人开朗。粗枝大叶的行为举止有时让贵族出身的拉克夏目瞪口呆，不过他会讲人情道义，也很容易被感动得流泪，是一个让人恨不起来的大海男儿。在故乡里似乎还有他的家人，为了逃出塞壬岛而决定协助亚特鲁等人。

Story

你知道亚特鲁·克里斯丁吗?

绝世的“冒险家”亚特鲁·克里斯丁。
他曾赌上自己的生涯，挑战了无数的冒险之旅。
留下了百余来册“冒险日志”。

这个故事就是这些“冒险日志”里的一册，
被命名为《盖德海内记》。
这是亚特鲁的其中一个冒险——

“塞壬岛”
位于格里克南方的多岛海“盖德海”上的这个岛屿周围的海域，
有着会让航行的船只因为神秘原因而沉默的传闻流传着。

亚特鲁乘上了从桑德利亚开往艾雷西亚大陆的客船“隆巴尔迪亚号”，
由于船只突然受到来自巨大海洋生物的袭击，
他和乘客们一切被卷入到船只的沉没之中。

当他醒来的时候，
已经身在像是在闪闪发亮般的雪白而又广阔的海岸边。
当亚特鲁看到这海岸时他就察觉到了。

他察觉到这座岛是“永远被诅咒的岛”塞壬岛。

没有经由人手改造过的原始自然。
与外界生物相比，经由完全不同的进化路线而成长起来的生物们。
以及散布在各处的神秘古代文明遗迹。

亚特鲁等人救起了漂流到岛上的其他乘客，
为了从会袭击人的“古代种”手中活命，
他们建造起了作为据点来使用的“漂流村”。
后来，亚特鲁在这里做了不可思议的“梦”。
梦到了有着苍蓝色头发的神秘少女以及她所生活着的未曾见识过的世界。

为什么这座岛会被称作“永远被诅咒的岛”?
隐藏在这座岛身后的巨大谜团是什么?

还有，出现在亚特鲁梦境中的少女又是什么人——?

在被埋没于传说的海浪里的绝海孤岛上，
亚特鲁的新冒险即将开始!



本作的关键词 塞壬岛

位于格里克南方海域的盖德海里所存在的一个岛屿。由于有着会让靠近海域的船只神秘沉没的流言，使得这里成为无人居住的无人岛。岛名的由来是取自会用歌声魅惑航海中的人们而使得船只沉没的神话怪物（注：详情可以参照希腊神话“金羊毛”部分关于塞壬女妖的描述）。被称之为“永远被诅咒的岛”，没有人会喜欢接近这里。





古代种

对栖息在塞壬岛上的异形生物的总称。它们的形态类似于巨大的爬虫类、鸟类或者鱼之类的，但是与岛外的生物相比却有着完全不同的生态圈。在古代种之中还存在着会袭击漂流到岛上之人的凶暴类型，有人认为是魔物，也有说法认为是在与外界隔绝的环境中完成了独自进化的古代生物。

不断进化的战斗系统

攻击属性

与前作和《塞尔塞塔的树海》一样，本作的角色武器类型分为“斩”、“射”、“打”三种。使用这些武器来根据敌人的属性进行攻击的话，伤害的输出会随着属性的不同而有所增减，所以在战斗时要好好利用操作角色切换功能来更有效率地对敌人输出更多的伤害。



用有刀刃的武器斩敌人的类型。对用柔软身体来吸收冲击力类型的敌人能够发挥巨大的威力。

亚特鲁的武器是剑，属于斩击属性。是使用单手剑来进行战斗的正统派战斗风格，在各方面都没有突出的特点，不过威力、速度和攻击范围等都处于平均值以上，容易操作，便于应对各种各样的突发状况。



给予敌人冲击的类型。对有着坚硬甲壳类型装甲的敌人直接进行打击的话能够给予它们很大的伤害。

沙哈特的武器是锚，属于打击属性。沙哈特能够使用巨大的锚来攻击周围的敌人，使用一次攻击时的动作间隙比较大，不过相对的，他的每次攻击都能够把周围的敌人给卷进去并给予较大的伤害。



攻击范围较大的中～远距离攻击类型。攻击威力与战技和打击相比居于劣势，不过对抗飞行类等行动速度快的敌人时能有效地瞄准敌人。

拉克夏的武器是细剑，属于射击属性，能够对前方的敌人进行高速的突刺攻击。拉克夏的攻击速度在三人之中是最快的，攻击范围也较大，不过因为攻击范围集中于正前方，所以容易被敌人从死角进行攻击。



利用弱点属性攻击敌人时，当伤害积累到一定程度之后敌人就会进入 Break 状态。在 Break 状态下，敌人的非弱点属性与耐性属性就会全部变成弱点属性，无论是用斩、射、打之中的任意属性攻击敌人都能够对敌人造成大伤害。同时，在敌人陷入 Break 状态时还能有几率掉落稀有道具，飞行类型的敌人也会在该状态下变得无法飞行等等。

DARK SOULS Ⅲ



打破轮回，超越光明与黑暗！

离日版的发售日还有不到一个月的时间，官方发布了本作最新的剧情影像。从影像中我们终于可以更加清晰地看出本作剧情的全貌，薪王、巨人、不死人、防火女等玩家熟悉的角色都逐一登场。作为《黑暗之魂》系列”的最新作，本作的剧情将是系列剧情的一个转折点。那么就让我们来看看本作的大致剧情走向，以及在游戏中将会有什么样的强敌在等待着玩家吧。

黑暗之魂 Ⅲ	BNEI	动作角色扮演
多机种	DARK SOULS Ⅲ	中文版
	2016年4月12日　本地1人、在线多人	对应年龄：18岁以上
	售价为PS4/XOne：未定	



本作的主题：弑王

“《黑暗之魂》系列”一直向玩家讲述了一个关于光明与黑暗的故事，当然这里的“光明与黑暗”并不是象征着其他游戏那样的“正与邪”。“光明”代表火焰，而火焰代表着世界的延续，“黑暗”则代表着世界的终结。系列重要角色之一的“葛温”牺牲了自己，延续了火焰。而在系列初代中玩家也和葛温一样，成为了延续火焰的其中一员。而这些人，游戏中称呼他们为薪王(lord of cinder)。每当火焰熄灭之时，都会有人牺牲自己来保护世界，这也像是一个轮回一样。

然而在《黑暗之魂Ⅱ》的结尾中，玩家却得知除了牺牲自己和让世界毁灭之外，还有第三个选择：抛弃光明与黑暗，寻找一条新的道路。

所以在本作中，我们看到了一个截然不同的世界，这个世界荒凉而且绝望，火焰已经熄灭，玩家这次大概也不需要再去牺牲自己点燃火焰。游戏监督宫崎英高曾经在访谈中说过，系列前两作的主题是“弑神”，而本作的主题则会是“弑王”。

世界即将陷入黑暗，薪王逐一苏醒意图让火焰复燃，而玩家的目的很可能就是要阻止薪王，让世界完全地陷入黑暗。









薪王的苏醒

说到“弑王”，那么各位“王”的登场也显得顺理成章。从最新的预告片中，我们看到了烂泥般的“深渊圣者 Aldrich”，人数众多且来者不善的“深渊窥视者，Farron 的不死军团”，当然还有曾在《黑暗之魂Ⅱ》登场过的“巨人 Yhorm，亵渎之都的领主”。

这些前任“薪王”们大概就是本作中玩家将会遇到的强敌之一。和前两作玩家操作的“不死人”不同，从现在公布的情报来看，本作玩家将不会再变成活尸。取而代之的是，玩家将可以通过使用道具“余烬”（Ember）来使自己的 HP 最大值增加。这一系统的改变仿佛也预示着本作剧情与之前的不同。





全新的战技系统

新系统“战技”（Battle Arts）的引入让“战士流”玩家们在战斗中有了更多的选择。不同武器的战技有不同的效果，而发动战技需要消耗战技槽，战技槽消耗完后虽然可以继续发动战技，但伤害会大大减少。战技槽和耐力不同，只有使用特定道具才能补充。

实话实说，从公布的情报来看，战技的实用性因武器而异。实用的例如有斧头，它的战技使用后会使玩家的攻击动作发生变化，突进攻击无论是攻击力还是效果都相当霸气。直剑则增加破防效果，敌人被击中后会陷入巨大硬直。

但另外一些武器 实用度则稍有欠缺了，例如巨剑的效果是挑飞敌人，但硬直大且可被打断，而弯刀则是“空中翻腾两周跳砍”，动作华丽但伤害堪忧。

部分武器还会改变玩家的回避动作，例如匕首便是能让玩家使出类似于《血源诅咒》的滑步，消耗耐力小且使用时有无敌时间，无论是用来回避敌人攻击还是快速移动都相当实用。





《死或生 极限沙滩排球3》目前已经确定了两件大事，首先是游戏确定不会推出欧美版，这个决定自公布之后引发了不小的话题，不过KT显然是被欧美的女权组织吓到了，欧美玩家只能自行买日版回来玩喽，当然买中文版也是可以的。另一个就是游戏将对应PS VR，当然由于PS VR本身就没确定发售日，所以可以说是遥遥无期，不过相信不少玩家是愿意存钱以待的。

文 纱迦　美编 心の永恒

死或生 极限沙滩排球3	Koei Tecmo	体育
多机种 DEAD OR ALIVE Xtreme 3		日版
2016年3月24日	本地1人	对应年龄：17岁以上
售价为PS4/PSV实体版：8800日元，PS4/PSV数字版：7619日元		

回味无穷的事件乐园

事件乐园（EVENT PARADISE）是本作收录的一个模式，大家可以理解为回想模式。游戏中每位女角都收录了若干随机事件，例如兜风、洗澡、游泳等等，全部以即时演算的形式表现。当玩家观看过这些事件后，就可以收录到回想模式里。这是前作就有的设定，不过由于本作增加了很多新的设定，使得事件乐园的观看价值更高。玩家在这里可以选择角色的服装、发型、晒痕、湿身度，甚至包括泳装松脱，心动了有木有！





▲已经打出来的玛莉・萝丝的回想。

▲随时重温现场换装失败事件，不用担心错过什么。

绅士夜生活：赌场模式



□让我们来一盘DOA美女昆特牌！

前作加入的赌场模式是玩家的最爱。正常情况下要想通过打排球玩迷你游戏来赚够那一件件天价泳装的钱，实在是太浪费生命了。赌场模式给了玩家更好的致富途径，虽然谈不上一夜暴富，但至少效率要高出很多。

本作的赌场中收录了21点、梭哈扑克、俄罗斯轮盘这3种赌博方法，玩家可以利用岛上通行的扎克币来赚钱。这些赌博方式没有什么特别之处，主要就是给玩家来赚钱的。当然就单机游戏而言，利用存档和读档来达成稳赚不赔并不是难事，所以游戏中会刻意控制每次下注的金额。



■火热的钢管舞，湿漉漉的青春。

钢管舞载“欲”归来

在前作中，赌场除了赚钱，还有一个重要作用，那就是用来获得秘密入场券。这个秘密入场券的作用是可以让玩家进房间观看 DOA 美女们跳钢管舞。这个设定在当年可谓红极一时，其动作模组至今还被广泛运用于各种同人视频。如此经典的设定自然要被保留下来，本作同样会有秘密入场券，不过这次改成了在主人模式专属的主人商店里出售，满足特定条件就会出现。各位绅士是不是已经听得心花怒放了？

顺带一提的是秘密入场券是一次性道具，看过一次之后就会消失，不过机智的玩家在前作中发明了提前退出大法，即在舞蹈即将结束前重启机器或拔出记忆装置等等。不知如此机智的方式，是否会被官方封杀呢？

全新登场的主人模式



■友情提示：你拍摄的照片，有可能出现在好友动态界面。

是否感觉目前除了新角色外，整个游戏的玩法都是 2 代就有的？这个时候就要来看看全新的主人模式了。本作除了系统传统的玩法（游戏中称为女孩模式），还增加了主人模式。主人模式的原名是 OWNER MODE，在这个模式中，玩家将代替扎克担任海岛的经营者。另外还有可以无限制玩下去的度假模式，在度假模式中玩家可以随时切换女孩和主人的身分。

主人模式中新增了两个关键数据，一个是每个女孩的满足度，另一个是玩家自身的主人等级。玩家的使命就是让这些来到海岛的女孩玩得开心，满足度也就是衡量女孩是否开心的指标。当玩家做出令其开心的行动时，满足度就会上升，反之则会下降。玩家进行各种行动时都会拿到对应的经验值，经验值高了之后就可以升级。主人等级的高低，会影响主人商店中出售的道具，另外也会开启一些新的功能。

主人模式中，玩家拥有 3 大特权，下面就分别来介绍一下。

摄影

说到《死或生》，自然少不了摄影模式。本作的摄影模式与《死或生 5》类似，不过会有真正的摄影师和拍摄对象的感觉。女孩会配合镜头做出一些特定动作，当然偷拍也是可以的，不过小心女孩生气哦。

现场换装

之前我们曾经介绍过 2 代的小魔女换装系统，这就是一种现场换装，只是改成了美少女战士变身式的表现形式。本作中的现场换装比较特别，当女孩的满足度高时，玩家赠送新服装时可以要求她现场换上。不过女孩会要求你闭上眼睛，也就是什么都看不到。如果你能全程闭眼不看，女孩的满足度就会上升。如果中途睁开眼睛，就会看到一些养眼场面，但满足度下降。当然这个难不倒玩家，大不了存个档先看后闭！

主人商店



■现场换装失败与成功的对比。左边有如禽兽，右边禽兽不如，你选一个。

这应该是最耗时间的系统了。玩家辛苦赚来的钱，都要在这里交出去。买来的一件件泳装，还得想方设法送给不同的妹子。前作中要想完美至少需要 1000 小时，利用 BUG 也需要 250 小时以上。

众所周知，本作的 PS4 版和 PSV 版各自拥有不同的副标题，PS4 版名为幸运女神，PSV 版名为美丽女神，这也正是系列最为暴露的两件泳装的名称。而这两件服装果然也会出现在本作的主人商店，然后幸运女神（Fortune）是 PS4 版独有的，美丽女神（Venus）是 PSV 版独有的。不过老实话说这两件服装区别不大！

PSV版独占要素曝光

说到 PSV 版，不少玩家应该会在意其表现力。毕竟两台主机的机能相差很大，PS4 版吹上天的柔肤引擎，在 PSV 版里能有出色的表现吗？据官方表示，PSV 版所用的引擎名为柔肤引擎 LITE，这是针对 PSV 机能开发的专用版本。尽管性能上可能有区别，但 PSV 有个 PS4 所无法比拟的优势，那就是触摸屏！当玩家的手指在屏幕上滑动时，会产生神秘的风，让女孩们的头发、衣服甚至胸部随之晃动，真是人欲静而风不止。此外 PS4 版的衣服湿透效果，在 PSV 版中也会保留下来！



■糟糕，看过之后简直有退订PS4版的冲动了！



HITMAN™

ENTER A WORLD OF ASSASSINATION

当 Eidos 还是一家独立公司的时代，旗下的拳头产品相当不少，除了广为人知的《古墓丽影》和早年在 PC 领域名头响当当的《杀出重围》以及《凯恩的遗产》，更有一款作品被视为暴力美学作品中的头等杰作，那就是《杀手 47》。

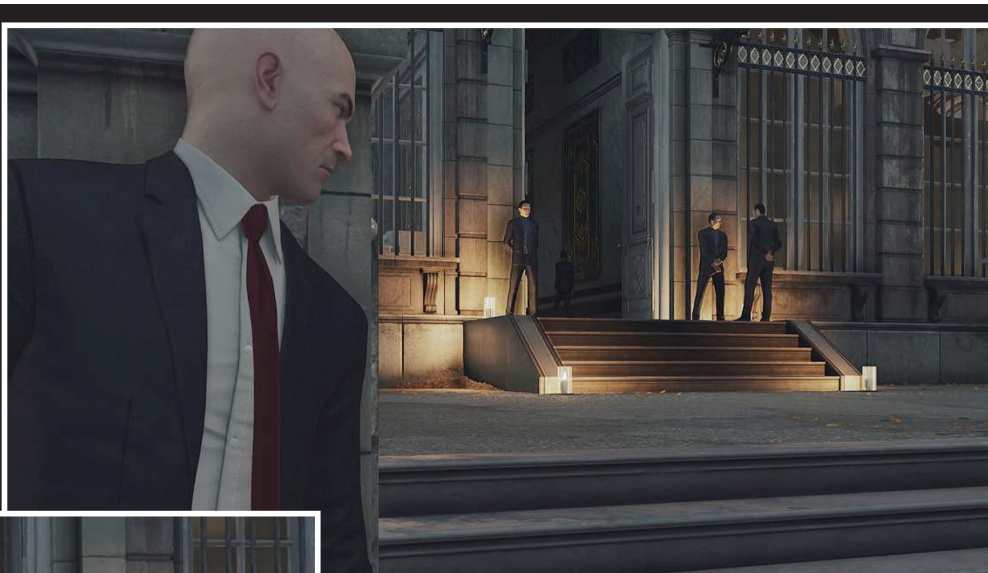
但再美好的日子也有结束的一天，幸运的是时代的变幻也为 Eidos 带来了转机，他们在最困难的时候被 Square Enix 收购，一众玩家耳熟能详的品牌也得以延续，甚至是重获新生。在《古墓丽影》用原名重启的三年后，终于，也轮到了我们所熟悉的 47 号特工浴火重生，那就是即将与我们见面的《杀手 47》。

文 稀饭　美编 心の永恒

杀手47	Square Enix		动作冒险
多机种	Hitman		美版
	2016年3月11日	本地1人	对应年龄：17岁以上
	售价为PS4/XOne：59.99美元		

沙箱式暗杀体验

尽管“《杀手 47》系列”一向给人以暗杀潜行游戏的印象，但是从本质上来说，这个系列其实是沙箱类作品，只是它并没有采取完全的大型开放世界，而是设计出一个个规模较小但是栩栩如生的场景，玩家被放入其中，除了暗杀目标之外，便不会得到太多具体的行动提示，要如何去执行，完全要取决于玩家自己的想象力。



▶如何骗过守卫进入目标场景一般是玩家会面对的第一道难题。



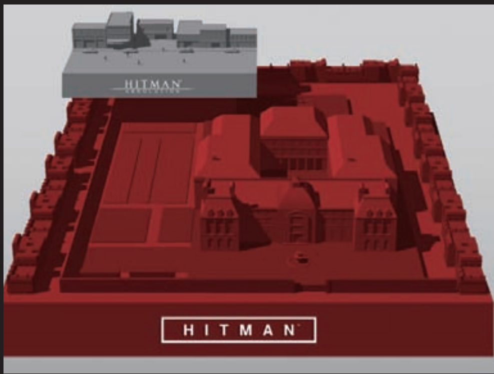
■正面突破一般都是最差的选择。

在当年，正是这种看似并不亲民的设定，为系列闯出了一番名声，但是在随后的系列发展当中，这一点并没有被继承得非常充分，到了最近的《杀手 47 赦免》当中，更是极力填充 47 号的军火库，让玩家可以选择用更为直接的方式完成暗杀。

而在这一次的系列重启当中，负责开发的 IO Interactive 回归本源，他们并没有采取重启 47 号人物设定的方式来开发新作，却是决定用新的关卡构筑思维来去给予玩家新的体验，于是，比起以往更为庞大的沙箱场景应运而生，真正迎合了本作的标语“Enter The World of Assassination”(进入到暗杀的世界中)。这个设定当中包括了一些前所未有的特征：

●庞大的场景

根据 IO Interactive 的透露的情报，本作当中的所有场景规模都比《赦免》中最庞大的关卡还要大6~7倍。



▲《赦免》的关卡尺寸（灰色）和本作的场景（红色）尺寸对比。



■巴黎时装周场景当中，光是T台附近就有接近100名NPC，玩家还可以让47号化身模特上去亲身秀一回（虽然看起来有种莫名的喜感）。



■目标的行动路线不重复，对玩家的暗杀布局会有巨大的影响。

●数量惊人的NPC

随着场景规模扩大，本作当中的 NPC 数量也随之上升，达到了 300 个左右，而且他们都有着不同的行动规律，对于玩家的行为也有着不同的反应。



■选择好存档的时机，不然触发了警卫的警戒就没法回头了。

●随时存档

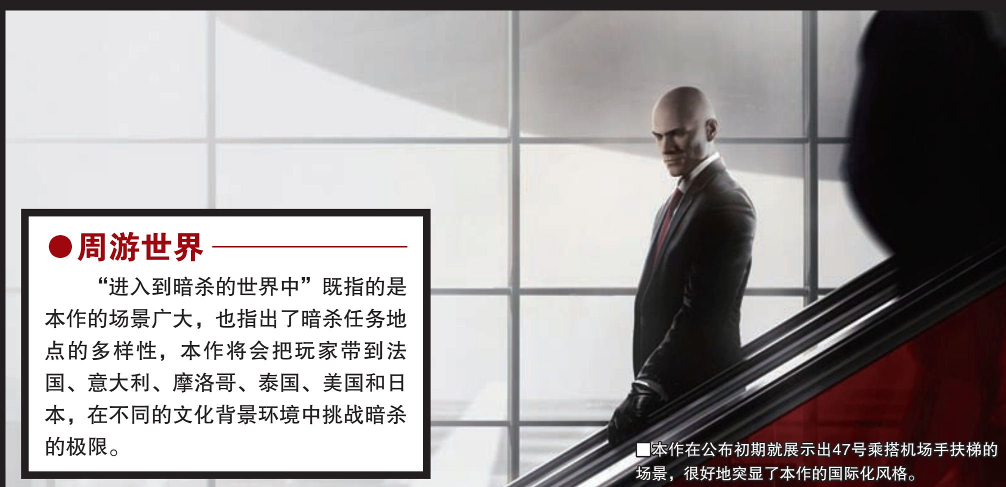
前作《赦免》较为强调关卡的流程，所以加入了检查点的设定，而本作当中这一设定被删除，改为了玩家可以在关卡当中的任意地方存档，当然，这意味着玩家对于自己的行动后果必须要有着更准确的认识，不然在错误的位置存档就没法挽救了。

●即时事件

在以往的作品当中，有许多暗杀目标都是会乖乖呆在目标地点附近，或是按照一定的行动规律来回不断移动，但是在本作当中，暗杀目标都有自己的独属故事，他们会按照既定的脚本在场景当中不断地移动和发生剧情，玩家既可以通过这些剧情了解其背后的故事甚至是被暗杀的原因，还可以以此制定暗杀对方的最佳计划。但是要注意，剧情人物可不会再傻傻地把自己走过的路重复走一遍，在走完既定脚本之后，他们可能会离开场景，又或是回到受到严密保护的地点，玩家暗杀计划可能会就此失败，所以玩家需要通过不断地尝试才能够得出最佳的暗杀方案。

●周游世界

“进入到暗杀的世界中”既指的是本作的场景广大，也指出了暗杀任务地点的多样性，本作将会把玩家带到法国、意大利、摩洛哥、泰国、美国和日本，在不同的文化背景环境中挑战暗杀的极限。



■本作在公布初期就展示出47号乘搭机场手扶梯的场景，很好地突显了本作的国际化风格。



全新发售方式

随着 3A 级大作的开发要求日益上升，延期和分章发售似乎开始变得更为常见，《杀手 47》也成为了这种潮流的追随者，本作原定在 2015 年底发售，目前已经延期到 3 月 11 日，应该是不会再往后顺延，而能够保证其上市的恰恰就是分章发售。在本作推出时，玩家需要用全价去购买这款作品，并且可以玩到“巴黎时装周”，“意大利阳光海滩”和“马拉喀什闹市”三个关卡，随后三个位于泰国、美国和日本的关卡则会顺序在 4 月、5 月和 6 月发布。这种发布方式虽然和我们习惯的一次性购买不太一样，不过一来可以减缓开发商们的开发压力，二来也可以让玩家们持续关注这款作品，或许也会给我们带来和以往不一样的游戏感受。



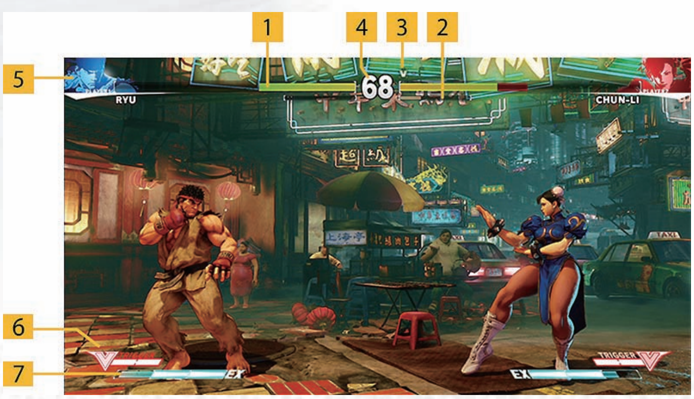
街头霸王Ⅴ | Capcom | 格斗
PS4
Street Fighter Ⅴ
中文版
2016年2月16日 | 本地1人，在线2人 | 对应玩家年龄：13岁以上
售价为398港币

备受广大格斗游戏爱好者期待的《街头霸王Ⅴ》终于如期在2月16日发售了，虽然在发售后由于游戏的内容丰富程度以及并不理想的服务器连线状态受到了不少玩家的诟病，但以专业的格斗游戏评判眼光来看的话，《街头霸王Ⅴ》无疑是一款优秀的作品，毕竟让一款格斗游戏长青的仍然是优秀的系统以及对战乐趣。在本期杂志中笔者将为大家带来《街头霸王Ⅴ》的入门攻略，关于帧数这种较复杂的内容在本文中虽有所提及，但将不做仔细说明，只需要记住游戏中60帧=1秒即可，希望能为各位刚接触本作的玩家带来帮助。

文 伽蓝　美编 anubis

*本文对应版本为1.01

画面说明



1. 体力槽：显示玩家当前的体力剩余量

2. 晕槽：受到攻击时会持续增加，一段时间没有受到攻击时会缓缓减少，一旦晕槽被打满，角色将会进入一段时间的晕眩状态

3. 胜利标志：显示玩家当前对局的胜负比

4. 时间：显示当前对局的剩余时间，一旦时间耗尽，剩余体力较多的一方获胜

5. 角色图标：显示玩家双方当前使用的角色

6.V 槽：通过受到对手打击、使用V-Skill等方式增加，是用于发动V-Trigger以及V-Reversal的媒介，V槽在对局之间不进行继承

7.CA 槽：在对战中只要双方互有接触就能增加CA槽，消耗1格CA槽可以发动技的EX版本，消耗全部3格能量可以发动强力的CA（Critical Art，超必杀技）。与V槽不同的是，CA槽可以继承到下一局中。

操作简介



为了说明方便，在格斗游戏中我们一般使用缩略语来描述各种指令。摇杆/方向键推动的方向一般使用小键盘的方向来表示，比如6就代表推前，2就代表下蹲，而比较特殊的5方向则代表不推任何方向。

而在《街头霸王》系列”的六键操作中，拳（P:Punch）和脚（K:Kick）攻击分为轻（L:Light）、

中（M:Medium）、重（H：Heavy）三种等级，当在文中出现诸如2MP、5HK这样的缩略语时，则代表以方向＋指令的方式按键，使出不同的招式。在描述跳跃攻击时，一般使用J（Jump）来简称，比如JMK就是跳跃的中脚。如果出现PPP、KK这样连续出现的指令时，则代表同时按下两个/三个相应的按键。

值得一提的是，一般来说我们在描述指令时都默认角色所在位置为1P，比如隆的经典招式波动拳，发动方式为236P，请玩家避免因位于2P位置时产生阅读上的理解困难。

系统篇

技

普通技

普通技简单来说就是角色所有的普通拳脚攻击，普通技是构成人物的基本，同时其他的技也需要通过指令＋普通技按键的方式来实现。普通技性能的好坏，很大程度上决定了一个角色的打法风格，是近身抢招猛攻，还是中远距离牵制。同时，虽然普通技输入方式很简单，但性能好的普通技往往比必杀技来得更有用，比如某些角色的必杀技对空性能并不强，那么就需要对空性能相对较好的普通技来实现对空了。



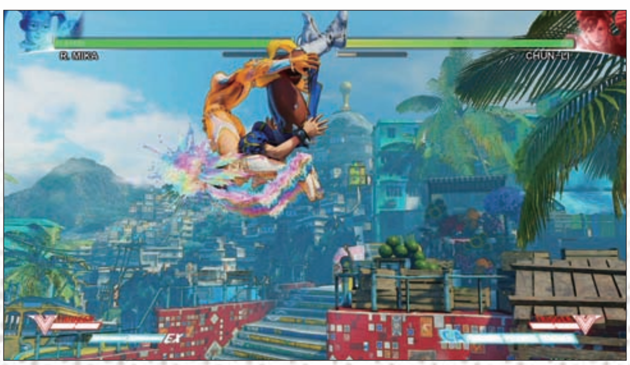
▲虽然普通技相当基础，但普通技往往是决定角色立回打法的重要因素，比如达尔西姆。

必杀技

必杀技就是在出招表中看见的各种技，以招牌角色隆为例，波动拳（236P）、旋风脚（214K）、升龙拳（623P）这些需要通过方向＋指令方式输入的技都是必杀技，必杀技也是对战中最常见的技。

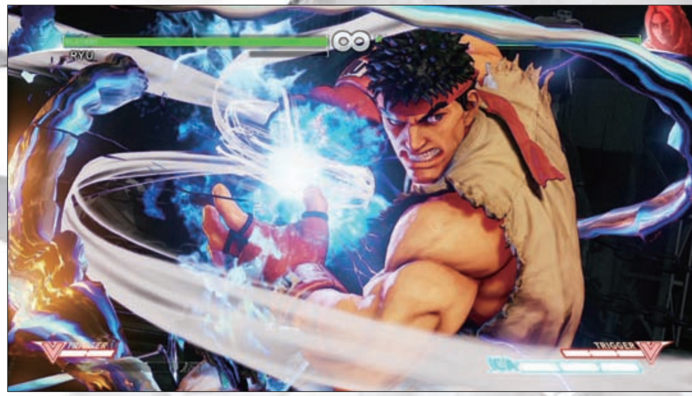
所有的必杀技都有对应的EX版本，只要玩家在进攻防守中增加CA槽，那么利用1格能量作为媒介就能使用EX必杀技，其输入方法为必杀技指令＋两键同按，比如某必杀技的指令为236P，那么EX版本的输入方法为236PP。EX必杀技通常会强于普通版本，除了增加伤害外，还会追加诸如判定增强、增加霸体效果、收招变快等效果，而一些原来不成立的连段，使用EX版本也会成为可能。

▶不少角色的部分EX必杀技能作为稳定的对空手段使用。



超必杀技

本作的超必杀技名为Critical Art，简称CA。CA的发动方法类似于《街头霸王IV》中的SC，只要通过特定指令（对大多数角色而言是两个半圈）＋按键的形式输入，不需要再像《街头霸王IV》中的UC一样三键同按。



▲本作的CA效果十分绚丽。

投技

投技的发动方式为LP+LK或4LP+LK，这样对应的分别是前投和后投，两种投技的最大差别在于是否会与对手换边，比如在被对手压制在版边的情况下，一次成功的后投就可以将对手反过来关到版边去。在非硬直状态下被投时，在被投的瞬间，被投的一方可以按下LP+LK来拆投，但这要求玩家有一定的预判以及反应能力。虽然投技的伤害并不算高，但是它发生很快，在防御对手部分招式时，可以作为一种稳定的确反技来使用。另外，部分角色拥有空中普通投，发动方式为JLP+LK，空投不能拆投，是空中战的有效对抗手段。



▲空投在空中对抗中拥有不小的优势。

特殊技/TC技

特殊技一般来说是以配合4/6方向输入的特殊普通技，比如隆的6MP、6HP等。而在特殊技中，有名为TC技（Target Combo）的存在，TC技是一种比较特殊的普通技连续技，TC技不同于通过目押组合的普通技连续技，它只需要通过一定的节奏按照出招表的顺序简单连点按键即可使出，不像目押那样需要通过精准的时机来按键。



▲纳什拥有全最角色丰富的TC连续技组合。

V系统

V系统是《街头霸王V》中最为核心的系统，在游戏中通过挨打、使用V-Skill等行动能够增加V槽的能量，通过V槽能量可以发动相应的V系统能力。V系统由三个部分组成，根据角色的不同，V系统

的作用和性能也风格各异。另外，不同角色的 V 槽长度也不尽相同，部分角色只有 2 格，而部分角色则有 3 格。

V-Skill

中 同按

V-Skill 简称 VS，发动方式为 MP+MK 同按，不同的角色 VS 能力差异很大，经典角色隆的 VS 能力就是类似 3.3 中的 Blocking 系统，只要在有效时间内输入就能完美格挡对手的攻击，新角色方是放出毒液使敌人中毒，劳拉则是灵活左右平移等，总而言之 VS 能力一般都是能够体现角色特点的招式，在对战中也是频繁使用的一个系统。值得一提的是，成功使用 VS 命中对手或是成功使用 VS 的特殊性能的话，会增加一定数值的 V 槽，因此合理使用 VS 也是增加 V 槽的重要手段，只是这个速度远远没有挨打来得要快……

V-Trigger

重 同按

V-Trigger 简称 VT，发动方式为 V 槽全满时 HP+HK 同按，发动后消耗所有的 V 槽能量。VT 可以看作是一个角色强化系统，因为在发动 VT 后一般来说角色能力都会得到提升，根据角色的不同，会有必杀技伤害增加、追加新的必杀技以及增加移动速度等各种各样的能力。但除了角色强化能力外，VT 本身是一个极其实用的取消系统，它可以取消任何普通技以及部分特殊技的硬直，因此利用 VT 往往可以打出普通技 –VT– 普通技 – 必杀技 – 超必杀技这样的高伤害连段。

V-Reversal

防御中 → + LMH 同按 或 LMH 同按

V-Reversal 简称 VR，是一种耗费 1 格 V 槽来使用的战术性防御反击手段，虽然是防御反击手段，但它并不能滥用，因为 VR 的发动方式为防御中 6+PPP 或 6+KKK，这意味着玩家必须放开防御才能进行 VR 反击，由于部分角色 VR 的动作较慢，如果对手提前预判停止压制，那么 VR 在被防后反而可能正中对手的圈套，因此需要谨慎考虑使用的时机。不同的角色 VR 的性能也有所不同，除了反击外还有位移等效果。反击型 VR 成功命中对手后，对手受到的是可随时间恢复的暂时性伤害。

Dash

Dash 系统的发动方式为快速推 2 次前（66）或后（44），输入后角色会快速进行短距离的前冲以及后退，根据角色的不同 Dash 的性能以及距离会有所不同。值得一提的是 44 会有对投无敌的判定，在预判到敌人在近身后会使用普通投/指令投时可以用 44 来规避风险。



Crush Counter

Crush Counter 简称 CC，这个系统可以简单理解为一种特殊而强力的 Counter，所有角色通过使用 HP 或 HK 打断对手必杀技的出招硬直都能够打出 CC，CC 出现时屏幕会闪烁特殊的光芒，并出现 Crush Counter 的字样，同时受创的一方会出现巨大的硬直，利用这个巨大的硬直进攻方可以组合一些原来无法成立的特殊连段来给予对手巨大伤害，最简单的例子有 5HP 接 5HP 这样简单粗暴的起手。



▲CC出现时有很明显的闪光标记，玩家有足够的时间来反应。

受身

后方受身 ← 或 同按

原地受身 ↓ 或 同按

受身即倒地快速起身，本作的受身分为两种，分别是原地受身以及后方受身，原地受身发动方法为落地瞬间摇杆推 2 方向或 PP，后方受身发动方法为落地瞬间推 4 方向或 KK，如果落地后没有输入任何以上的指令，或是未能在落地的有效输入时间内输入以上指令，那么则不作受身。本作的受身性能相当强大，无论受到哪种方式的击倒都能够进行受身。在受身中存在2种特殊的情况，一是被投技命中倒地时只能原地起身，而且动作会与普通的原地起身有所不同。二是被对手 2HK 打出 Crush Counter 后，无法进行受身。

耗血

在很多同类型的格斗游戏中，必杀技耗血已经成为了一个默认的概念，而在《街头霸王 V》也同样有耗血的概念，而且本作还有了普通技耗血的概念。游戏的耗血规则如下，在使用中攻击、重攻击普通技每次被对手防御时，对手的体力槽都会有少量的体力被暂时扣除，这一部分的体力在体力槽上会显示为白色，这些被扣除的体力会在脱离对手压制后缓缓恢复，但如果在恢复的过程中被对手的攻击命中，那么除了命中攻击本身的伤害外，白色部分的体力也会被一并扣除。在使用必杀技被对手防御后，则会造成实质性的伤害，无法随时间恢复，但是与前作不同的是，如果对手体力槽已经见底，就算玩家再次使用必杀技，对手也能将必杀技防下，也就是说在本作中无法使用必杀技耗血的方式 KO 残血对手。需要特别指出的是，虽然必杀技无法强制 KO 防御的残血对手，但使用 CA 仍然可以。



▲在新的耗血规则下，残血时面对有飞行道具的对手时不再那么被动了。



如果你是《街头霸王Ⅳ》老玩家

相信接触《街头霸王Ⅴ》的玩家中，不少人像笔者一样都是《街头霸王Ⅳ》的老玩家，最近总能听见身边一同转到新作中来的老机友表示新作诸多的不习惯，因此在这里就抛砖引玉提出几点《街头霸王Ⅳ》与《街头霸王Ⅴ》之间比较明显的变化，老玩家可以根据这几点重新熟悉游戏，以免将前作中一些习惯带到新作中来时导致对局不必要的失利。

轻攻击 中攻击连段基本移除

《街头霸王Ⅳ》对战中，在接近战时双方最常见的招式必然是用发生快的轻攻击进行试探，一旦确认前面的轻攻击命中，那么就会接上后续的连段组合成轻攻击－中攻击－必杀技的标准连段。但在《街头霸王Ⅴ》中，轻攻击－中攻击的普通技目押连段基本绝迹，只要少数角色的少数连段可以沿用这种套路，因此在本作中玩家不能再依赖轻攻击进行确认目押带入后续连段的方式，只能在轻攻击－必杀技或是中攻击－必杀技的连段中进行选择。

目押要求降低

在《街头霸王Ⅳ》中，因为普通技与普通技连携之间的有效输入时间比较严格，因此玩家必须反复练习才能找准时机，可以说只有掌握了角色的基本目押连段才能称之为入门。在《街头霸王Ⅴ》中，普通技之间的连携输入虽然仍然严格，但是本作允许玩家通过连点按键的方式来实现连段，也就是本来目押要求很高的某个普通技连接，现在可以选择连点按键的方式来实现。虽然如此，但是笔者仍然建议玩家习惯以精准目押按键的方式来组合连段，因为在对战中连点往往会导致失误，最终反而得不偿失，但如果某个连段怎么目押都难以连上，那么就退而求其次选择连点吧。

后Dash无敌大幅削弱

《街头霸王Ⅳ》中被压制时的一大逃生手段就是44的后Dash，特别像春丽这样44性能极佳的角色在受到压制时只要简单地推44就能轻松逃脱。而《街头霸王Ⅴ》的44性能被大幅削弱，不再有对打击无敌的属性，只有对投无敌的属性，因此如果盲目44的话，对手只要简单地使用拳脚就能破解，所以现在要注意44使用的时机了。

下蹲拆投取消



▲盲目的拆投很容易被对手的垂直攻击击溃。

《街头霸王Ⅳ》中有一个独特的设定，就是当玩家被压制时，只要按一定的节奏2LP+2LK连点，那么当对手使用投技时会自动拆投，就算对手不使用投技，只要有足够的破绽就能按照技优先级的规则使出2LK，这就是所谓的下蹲拆投系统。《街头霸王Ⅴ》中这一设定被完全删除，如果再沿用以前蹲拆套路的话，很容易会出现打空的投技，这时对手如果预判到，只要用一个垂直跳就能将其击溃了。这一改动一定程度上增加了玩家对于拆投的判断，不再像前作一样无脑。

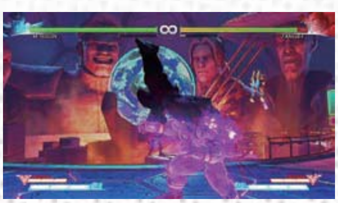
受身系统改变 削弱公式化的压制

《街头霸王Ⅳ》从某程度上说是一个公式化的游戏，因为在整场对局中玩家就只需要考虑如何进行各种预设套路的“SET PLAY”，虽然《终极街头霸王Ⅳ》时增加了延迟起身的系统，但仍然未能改变这种状况。《街头霸王Ⅴ》中由于受身系统的改变，玩家在几乎所有时候都能进行受身，而且还能选择原地或是后方受身，这样在应对对手的压制时能有更多的选择，不再像过去一样陷入一次倒地就开始无尽“猜拳”的窘况，这也使对战双方的博弈更加富有变化。

角色简介

前面的系统部分也已经提到，在本作中每一名角色的Ⅴ系统都是风格迥异的，因此下面就对每一位角色的Ⅴ系统进行解说，同时给出一些实战中经常用到的基础连段供玩家参考，在连段部分中，“→”表示的是连段的顺序，“－”表示TC技或是派生技等的简易按键连接，而“/”则表示可以在几种不同招式之间选择其中一个组成连段。

另外，即使部分角色的连段中没有写出，但大部分连段在组合前都可以通过跳攻击或是逆向的跳攻击作为起手，一般来说跳中攻击可以衔接以地面中攻击作为起手的连段，跳重攻击可以连上地面任意起手的连段，但部分角色跳中攻击也能连上地面重攻击的连段，因此要联系角色的实际组合。部分推荐连段中以特意写出以跳攻击作为起手是因为实战中以5HP/5HK作为起手的连段在实战中一般较难单发命中，因此推荐在跳攻击后进行确认使用。



RYU 隆





类似于街霸3.3中的Blocking系统，发生很快，但收招时间很长，在有效时间内输入可以格挡敌人的任何攻击，并快速作出反击。



发动后全身进入持续为800帧的带电状态，期间隆的波动拳会得到增强变成电刃波动拳，电刃波动拳可以进行蓄力增加攻击段数，电刃波动拳最高的3段可以破防，而每次使用电刃波动拳会消耗80帧

的持续时间。同时，在 VT 发动期间，普通拳攻击会增加 30 的晕值，任意 623P 会增加 20 的伤害以及 50 的晕值。



防御中 6PPP 发动，对前方作出波动拳动作的攻击，将对手击飞一定距离。

基础连段

- 2LK→2LP→623HP/214LK
- 5MP→2HP→214HK/623HP
- 6HP→2HP→623HP
- 6HP→2MK→214HK
- 4HK→2LP→EX214K
- 2MK→236HP→CA
- 5MP→2HP→623HP→CA
- 5MP–5HP–5HK→VT→214LK→CA
- 5MP→5MP–5HP–5HK→VT→623LP→EX623P（版边限定）

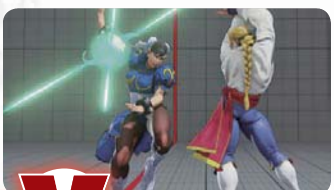




往斜上方发动的快速低空跳跃，发动时带有攻击判定，在空中时可以实用所有空中招式。合理利用 VS 可以躲避对手的飞行道具并快速近身进行反击。



发动后春丽进入练气状态，练气状态持续 1000 帧，在练气状态下春丽所有的拳脚普通技都会增强，而且部分拳脚还会变成多段攻击，具体为中攻击变为 2 段，重攻击变为 3 段。除了段数增加外，拳脚的有利帧也会增加，这使得诸如 2LP→2MK、6MK→2LP 这种普通状态下无法接续的连段成为可能，使得连段也会有更多变化的可能。除了普通技增强外，练气状态也会强化春丽的必杀技，4 蓄 6P 气功掌所有版本的 4 蓄 6P 的持续距离都能达到全屏，同时所有脚的必杀技伤害都增加 10。另外，练气状态下的 4HP 可以抵消对手的 1 段飞行道具。



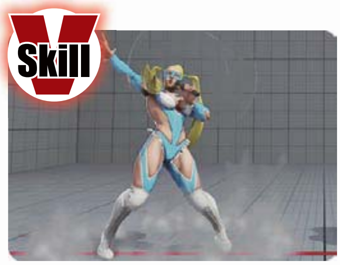


防御中 6PPP 发动，向前的掌击攻击对手，命中后提供略微的有利。

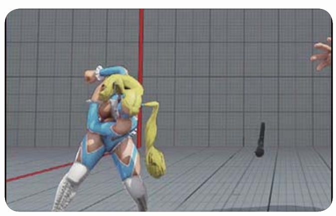
基础连段

- 2LK→2LP→236MK
- 2LK→5LP→5LP→236MK
- 1LP（蓄力）→2LP→28LK
- 2LP→5MP→2MK→236K
- VS→J2MK×3→EXJ236K
- 2MK→236LK（2 蓄力）→2LP→28LK
- JHP（2 段命中）→1HP（蓄力，1 段命中）→EX46P（蓄力）→2LP→28LK
- JHP（2 段命中）→2HP（1 段命中）→VT→VS→J2MK×3→JHP→23693HK（低空 236K）/CA
- （VT 状态下）6HK→1LP（蓄力）→1MK→46P/28MK/236K





发动并按住美华会持续喊麦，喊麦的过程中会有抵消一段伤害的霸体效果，通过喊麦可以增强角色普通投、指令投以及 CA 的伤害，按住的时间越长，强化幅度就越大。只要按下 MP+MK 发动就能获得增加 25% 伤害的一段强化的效果，如果一直按住让地面持续出现声波，每次声波出现这个伤害加成会翻倍，依次为 50%、100%、200%、400%、800%，也就是说一直按住直到喊麦完成时，一个普通投就能 KO 大多数对手，但在实战中这几乎是不可能完成的，建议玩家在使用时最多只使用 1 段以及 2 段的强化。在放开按键后，美华会停止喊麦并将麦克风投掷出去，麦克风本身也有飞行道具的判定。





发动后美华的同伴抚子会根据输入的指令从不同的方向出现并给予敌人一击，5HP+HK 发动时抚子会从敌人的正上方落下，4HP+HK 发动时抚子会从美华所在的一侧正面击向敌人，6HP+HK 发动时抚子则会从敌人的后方出现，无论是哪一种发动方式，在发动时都可以通过长按按键的方式发动，这时美华会双手指天，抚子的登场也会从立即登场变为延迟两秒登场。利用 VT，美华可以组合出一些特殊的连段，而且在被压制时召唤抚子登场也能在一定程度上缓解防守的压力。



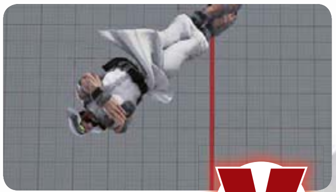
防御中 6KKK 发动，命中对手后会进入特写的特殊投技，熟悉早年 WWE 摔跤的玩家应该一眼就能看出这是谁的招牌动作。

基础连段

- JLK（逆向）→2LK→5LP→236LP
- 5LK–5MP→236MP/EX236P/CA
- 5MP→5HP→236HP/EX236P/CA
- 5MP→4/6MP–4/6MP（版边搬运）
- 5MP→4/6MP–4/6MP（撞墙反弹）→（6HP）→236HK
- 5MP→4/6MP–4/6MP→6VT→66→236HK/EX236K
- JHP→6HP→236HK/EX236K
- JHK→5HP→5VT→5HP→236HP/EX236P/CA

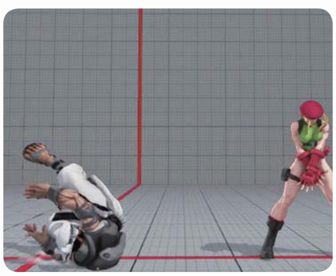


RASHID 拉希德





VS 有两种使用方式，一种是直接按 MP+MK 时，角色会向斜前方进行跳跃，这时玩家可以按下任意 K 键进行派生，不同版本按键的派生，在空中冲刺而下的轨迹也有所不同。在使用这种 VS 时，虽然派生被防后有较大的落地硬直，但是由于被防后会稍微往回弹，因此对手想要确反也并不容易，一般来说，最好保证派生的打点在对手角色的下半身，这样会相对比较安全，在打点极低的情况下，甚至会出现不回弹的情况。另外，这种派生方式按下 KK 会使出 EX 版本。



第二种 VS 发动方式为 2MP+MK，发动后拉希德会向前翻滚，这时按下任意 K 键可以进行派生，不同的派生之间没有区别，在使用这种 VS 时请尽量保证派生时只用脚尖命中敌人，否则很容易被敌人确反。





VT 发动后拉希德会往前方放出一道全屏的龙卷风，这个龙卷风属于一个有 3 段判定的飞行道具，拉希德所有穿越龙卷风的招式都会有不同形式的增强，比如伤害增加、移动距离变远以及速度变快等等。利用 VT 可以打出很多突进的猛攻，而且也可以用于取消来形成一些特殊连段。





防御中 6PPP 发动，发动后会翻滚到对手的身后。

基础连段

- 2LK→2LP→236P（P 连点）→CA（CA 状态下摇杆推 6 方向）
- 5MP→2MK→214LK/EX236P（P 连点）
- 2HP→5MP→EX214K→236HP/EX236P（P 连点）
- JHK→5HP→VT→VS-K 派生 /EXK 派生
- JHK→5HP→VT→EX214K→236MP/EX236P（P 连点）
- JHK→5HP→VT→CA（CA 状态下摇杆推 6 方向）
- JHK→5HP→2VS-K 派生→236MP→CA（版边限定）



KEN 肯

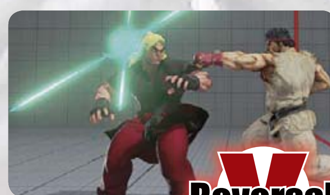


发动后会向前冲刺一段距离，在冲刺过程中可以提前输入指令中断冲刺的动作，如果一直按住 MP+MK 直到动作结束的话会使出一个横向判定较强的脚攻击。利用这个 VS 系统肯可以在中距离时发出突击让对手防不胜防，而在远距离时更可以用 VS 接续 VS 的方式发出两段冲刺，这样可以极快地接近对手。



发动后肯会向前稍作冲刺，并进入持续 20 秒的火焰强化状态，期间肯所有版本的 236P、623P、214K 都会附带火焰，除了强化伤害外，还能增加这些必杀技的有利帧数。值得一提的是，肯的 VT 除了可以取消普通技外，还可以取消 236P 与 623P。







防御中 6KKK 发动，向前方发出一击带火的脚攻击。

基础连段

- 2LK→2LP→623HP
- 4MP-5HP→214HK
- 2HP→214MK（命中 3 段）→EX623P
- 5MK-5HK→623HP→CA
- 2MK→EX236P→VT→5MK-5HK→623HP
- JMK→2HP→623HP→CA
- JHK→5MK-5HK→623HP（命中 2 段）→VT→（对手落地前）623HP
- JHK→2HP→VT→2HP→214LK→623HP→CA





CAMMY 嘉米



发动后嘉米会向前旋转攻击，VS 持续期间对飞行道具无敌，而且即使攻击被防也有 2 帧的有利，可以说是一个接近对手无责任的手段。如果与对手的距离足够近的话，那么 VS 的攻击还能穿越对手从而击中其后方。



发动后 VT 状态会持续 1000 帧，在这个期间嘉米所有与脚相关的必杀技都会得到性能的增强，但无论 VT 的剩余时间多少，只要在使用 2 次相关的必杀技后 VT 状态就会强制终止，在连段中发动可以带入各种高伤的连段。







防御中 6KKK 发动，发动后嘉米会迅速移动到对手身后给予一记逆向的踢击。

基础连段

- 2LK → 2LP → 236HK/623HK
- 5MP → 2MP → 236HK/623HK
- 2MP → 2MP → 236HK/623HK
- VS → 2MP → 236HK/623HK → CA
- VS → 2MP → VT → 5HP → 236K → 623K（命中 1 段）→ CA
- 236P–K 派生（命中低位）→ 5HP → VT → 5HP → 236K → 623K（命中 1 段）→ CA
- （VT 状态下）236P–K 派生→ 5MP → 2MP → 236K





BARLOG 巴洛克

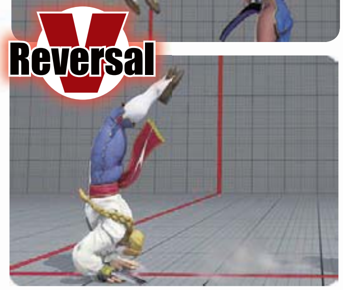


发动后巴洛克会原地旋转，这个动作的持续 36 帧，其中 7–32 帧对上段无敌，7–36 帧对飞行道具无敌，因此是一个优秀的防御性技能。同时，如果发动时长按 MP+MK 的话，那么旋转动作则会变成横向距离较远的爪击，在牵制飞行道具时有不错的效果。



巴洛克 VT 的发动方式有 3 种，分别 5HP+HK、2HP+HK 以及前跳 HP+HK，它们对应的动作都是发射出一支玫瑰，不同版本 VT 的玫瑰发射角度会有所不同，无论玫瑰命中与否巴洛克都会向敌人发起突击。





巴洛克的 VR 比较特殊，他有两种 VR 可以使用，发动方式分别是防御中 6PPP 和 6KKK，虽然它们的动作都是往后翻滚回避，但 6PPP 对应的是长距离的翻滚，而 6KKK 对应的则是短距离的翻滚，玩家在使用前必须根据后续的策略来决定选择何种 VR。

基础连段

通用连段

- 2LP → 2LP → 236LK
- JHK → 5HP → 236HK → CA
- JHK → 5HK → 2LP → 236LK

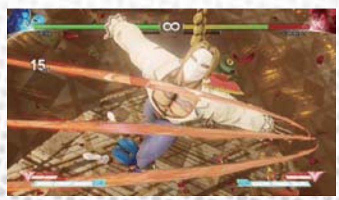
有爪时专用

- 626K–P 派生→ 214LP/EX214P/VT
- JHK → 5HP–5HP → VS（长按）
- JHK → 5HP → 236P → 2MP → 236MK/EX623K–LPLK 派生
- JHK → 5HP → 236P → 2MP → EX623K–P 派生→ VT
- JHK → 5HK → 2LP → EX623K–P 派生→ EX214P
- 626K–P 派生→ 214LP → CA

无爪时专用

- 626K–P 派生（低点命中）→ 2MK → 5MP–5HK → VS（长按）/ EX623K–LPLK 派生
- 2MK → 5MP–5HK → VS（长按）
- 2MK → 5MP–5HK → VT → CA









NECALLI 内卡利

Skill



内卡利的 VS 是用于牵制的砸地攻击，除了普通的 5MP+MK 发动方式外，还有 4MP+MK 以及 6MP+MK 的发动方式，不同的发动方式对应不同的砸地位置。砸地的动作持续较长，但只要砸地的判定命中对手就几乎没有不利，因此要尽量让砸地打到对手身上，在连段中使用时，常常作为连段的结尾使用。

Trigger



发动 VT 后，内卡利会进入爆气状态，期间内卡利的移动速度增加，44/66 的距离增加，所有攻击的伤害也会得到提升，同时所有普通技的有利帧会提高，一些普通状态下不成立的连段也会变成可能。值得一提的是内卡利的 VT 没有时间的限制，也就是说一旦使用，爆气状态就会持续到本局结束，因此当 V 槽蓄满后就应马上使用 VT 来增加对局的优势。



Reversal



防御中 6PPP 发动，发动后会放出冲击波击飞对手。

基础连段

通用连段

- JMP（命中空中对手）→623HP/EX46P
- EX63214P→623HP
- 5MK-5HK-5VS
- 5MP→2MP（1 蓄力）→46P/EX46P
- 5MP→2MP→（236LK）→CA
- JHP→5HP→236MK→2MP（1 蓄力）→46LP/EX46P
- JHP→5HP→236MK→2MP（1 蓄力）→VT→2MK→46MP
- JHP→5HP→VT→5HP→236HK→EX623P

VT 状态专用

- 2LK/2LP→2LP→623HP
- JHP→5HP→236HK→623HP
- JHP→5HP→236MK→2MP（1 蓄力）→46MP/EX46P





NASH 纳什

Skill



纳什的 VS 发动后可以吸收飞行道具，在近距离也有打击的判定，但是在面对飞行道具以外的情况下这个 VS 几乎没有什么作用，因为在 VS 判定范围的对抗中，纳什会有各种更优秀的普通技可供选择。

Trigger



纳什的 VT 发动后会快速瞬移到对手的身旁，根据输入时搭配的方向不同，共有 3 种不同的瞬移位置，5HP+HK 会从地面快速来到对手身后，4HP+HK 会从对手正面的空中出现，6HP+HK 则会从对手身后的空中出现。纳什的 VT 可以取消所有的普通技以及部分的特殊技，使之形成一部分华丽高伤的连段。同时，单发使用强择对手也能有出其不意的效果。



Reversal



防御中 6+PPP 发动，类似与纳什的 5VT，发动后会从地面快速地来到对手身后较远的位置，但硬直比较大，基本只用作打破对手压制使用。



基础连段

- 2LK/2LP→2LP→214LK/EX214K
- 2MP→5MP-5LK-5HP
- 2MP→5MP→214HK/EX214K/EX623P
- 236K→5LP-5MP→214MK→CA
- EX236K→5MP→EX236P→6VT→JHP→5HP→214HK
- JHK→5HP→623MP
- JHK→5HP→EX623P→6VT→（对手落下中）JLP+LK/JHK→214MK/EX214K
- JHK→5HP→214HK（命中 1 段）→4VT→（对手落下中）JHK→214LK/EX214K
- JHK→5HP→236HP→6VT→JHP→2HP→4MK→214MK→CA

KARIN 神月卡琳



神月卡琳的 VS 是名为冥王拳的一个前踏步正拳，按下 MP+MK 发动的是普通版本，长按 MP+MK 则能够使用强化版本，强化版 VS 虽然发生稍微有所延迟，但接触对手后不利会大大减小，而且伤害也会有所提高，因此单发使用时建议优先考虑蓄力版本。无论是哪一种版本，冥王拳都有抵消一段飞行道具的判定，但这个判定仅仅存在于拳尖的部分，因此在面对飞行道具系敌人时，需要一定的发动提前量才能抵消飞行道具。





发动 VT 后会进入爆气状态，这个状态最多可以持续 2000 帧，期间角色会解锁新的必杀技 236P，236P 具有多种的派生技，具体可以参看出招表逐一掌握。在爆气状态持续期间，每次使用 236P 会消耗 300 帧持续时间，另外如果使用 236P 的 K 派生（后退）会额外再消耗 500 帧的持续时间。



防御中 6PPP，命中后对手会被击飞一段距离。

基础连段

- 2LP→2LP→214LK/EX214K
- 2LP→2LP→（最速）236K–P 派生→236K–P 派生
- 2MP→5MP→236K–P 派生→236K–P 派生
- 2MP→5MP→214HK/236K–2P 派生→CA
- 2MP→5MP→EX236K–2P 派生→214HK
- JHK→5HP→236K–P 派生→214LK→EX236K–P 派生
- JHK→5HP→VT→5HP→236K–P 派生→236P–2P 派生→CA
- 2MP→5MP→236K–P 派生→214LK→EX214P（版边限定）
- JHK→5HP→236K–P 派生→236K–P 派生→EX214P（版边限定）



ZANGIE 桑吉尔夫



桑吉尔夫的 VS 是将全身变成钢铁肉体的防御技，发动后桑吉尔夫获得 2 段的霸体，可以抵消所有的攻击，并将这些攻击的伤害转化成白色的暂时型伤害，在长按 MP+MK 发动时，在动作结束前会追加一个打击的动作。另外，这个 VS 可以通过发动后推 6 的方式一直前行，前行的过程中桑吉尔夫同样有 2 段霸体，发动前行版 VS 时，动作结束时必定会追加打击动作。利用桑吉尔夫 VS 时有一个小技巧，在面对敌人的打击时，首先以 MP+MK 发动，然后按住按键推 6，这样在整个过程就共计可以获得 4 段的霸体。当桑吉尔夫发动VT期间，两种 VS 的霸体效果会从 2 段增加到 100 段，也就是说约等于无限，但玩家仍然需要谨慎使用，否则吸收的暂时性伤害太多的话，很容易让自己陷入不利之中。



VT 发动后桑吉尔夫会原地旋转，并将附近的敌人吸附到身边，同时利用最多 9 段判定的转拳攻击对手。VT 持续期间桑吉尔夫对飞行道具无敌，在发动后可以提前放开按键终止旋转动作，如果按住按键桑吉尔夫则会一直转动直到 V 槽完全消耗。在连段中带入时，9 段完全命中后对手会长时间滞空，可以继续追加后续伤害。



防御中 6KKK 发动，发动后桑吉尔夫会向前站立发动一次打击。



基础连段

- 2LK→2LP→5LK
- 2MK（近距离命中）→PPP
- JHP→6HP→5LK→PPP
- JHK→2HP→VT（长按直至结束）→5HP（长按）/EXJ236P
- VS（打击部分命中）→VT（长按直至结束）→J2HP/EXJ236P
- 5HP→VT（长按直至结束）5HP（长按）/EXJ236P
- JHP→6HP→CA
- 5HP→VT（仅吸附对手）→CA

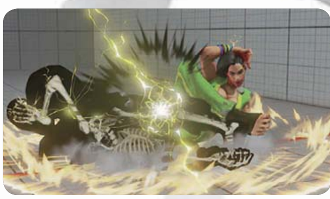


LAURA 劳拉



劳拉的VS由两个部分构成，第一部分是只按下MP+MK，可以使出一个中段攻击技，作为劳拉惟一的中段技，这个VS的性能比较尴尬，因为它被防后硬直巨大，就算命中对手也并无有利，也就是说如果被对手防御很容易被打大确反，在使用时建议尽量以脚尖部分命中，这样可以一定程度上减轻被确反的风险。VS的第二部分是4MP+MK或6MP+MK，配合左右方向输入时劳拉会进行相应方向的平移，如果4MP+MK连按两次的话，则会使出后→前这样的迷惑走位，打对手一个措手不及，这个VS也是决定劳拉优秀移动性能的根本。在使用VS的平移时，如果在平移后仍然长按MP+MK的话，则会在平移后使出中段攻击。另外，4MP+MK的后方平移可以用必杀技来取消，打出以退为进的压制。





发动VT后，在800帧的时间内劳拉会获得各种能力的增强。各版本的一段214P的持续时间翻倍，同时蓄力版本的所需时间减少，236P、63214K以及VS的伤害提高，VS的前后平移距离也会有所提高。



防御中6PPP发动，发动后劳拉会向前作出一记带电打击。

基础连段

- 2LP→5LP→236LP
- 2MP/5MP→236MP-P或K派生/EX236P-P或K派生
- 5MP→EX214P→2HK
- JMK→5MP/2HP→214P→CA
- 5MP-5MK→VT→2HP→236MP-P或K派生/214P→CA
- 214P（最大蓄力命中）→6HP-5HP→236HP
- JMK→2HP→EX214P→236HP（版边限定）





VEGA 维嘉



维嘉的VS发动时会向前发出一道光波，类似于隆和桑吉尔夫的VS，维嘉的VS可以吸收敌人的一段伤害，无论是飞行道具或是打击技都能吸收。在成功吸收伤害后如果继续按住MP+MK的话，那么维嘉会向前放出一个带有2段判定的飞行道具，这个飞行道具飞行速度快而且伤害可观，在对抗飞行道具系角色时这一招尤其好用。



发动VT后维嘉会进入持续1500帧的强化状态，这个状态下维嘉的66速度变快、移动距离变长，可以更简单地以66穿越前面的飞行道具，距离对手足够近时，还可以穿越对手与对手换边。状态持续期间，维嘉所有的必杀技会得到性能强化，而且可以用EX必杀技取消必杀技。同时需要蓄力的招式接在取消时，将不再需要蓄力，比如2MP→4（蓄力）6K，只需要简单地2MP→46K就能连上。在VT状态下，每次使用必杀技时会消耗150帧的VT持续时间。





防御中6PPP发动，发动后维嘉会将精神力能量围绕全身击飞对手。



基础连段

- 2LP/5LK（1/4蓄力）→5LK→46LK（VT状态下→EX214P）
- JHK→5HP→214HP→CA
- JHP→5HP→EX46P→EX214P
- JHP→5HK→2MP→214MP
- 2MP→46LP→VT→EX28K
- 2MP（1蓄力）→46MK→VT→5LK→46LP→EX46K
- JHP→5HP（4蓄力）→46HK→VT→2MP→214MP→EX46P/CA
- JMP-JMP（4蓄力）→46LP/46LK/EX214P/CA
- JMP-JMP（4蓄力）→46P→VT→EX28K

BIRDI 伯迪



吃货伯迪的 VS 是围绕吃展开的，只按下 MP+MK 发动时他会吃下甜甜圈，这样可以增加 1/6 格 V 槽，没有其他特殊效果。4MP+MK 发动时他会吃下香蕉，随后他会把香蕉皮扔在前方，击中对手或是在持续时间内被对手踩到的话会造成一定的伤害。2MP+MK 发动时他会喝下苏打水，并将罐子往前扔，罐子会一直翻滚到达屏幕的另一端，对手可以选择防御或跳跃对付这个罐子。除了 MP+MK 甜甜圈以外，香蕉、苏打水两种 VS 在扔出的道具持续期间都不能再次发动 VS。





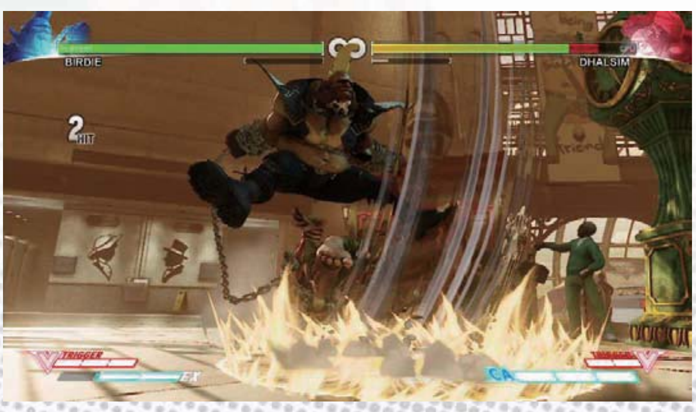
伯迪发动 VT 后，首先会向斜上方喷火，这个喷火有一定的对空性能，可以适当用来对空，也可以组合在连段中使用。VT 的持续时间为 4000 帧，持续期间伯迪所有伤害均为普通状态的 120%，持续期间会强化 236P、P（按住 – 放开）两招必杀技的性能，每次使用这两招必杀技都会减少 800 帧的持续时间。



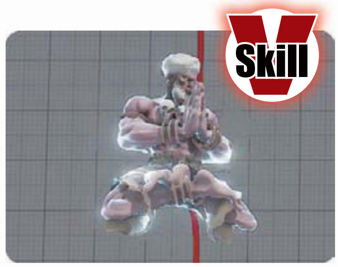
防御中 6PPP 发动，发动后伯迪会向前方打喷嚏，命中对手后可将对手击飞。

基础连段

- 2LP/2LK→5LK→236LP/EX236P
- 2LP/2LK→5LK→236LP→CA
- 5MP→236MP/EX236P/EX236K
- JHK→2HP→236HK/EX236K
- JHK→2HP→VT（喷火命中）→236LP/EX236P/CA
- JHK→2HP→VT（喷火命中）→236LP→CA
- 2LK→5LK→EX236P（1 段命中）→VT→2HP→（VT 后提前长按）P 或 K 长按 – 放开 /EXP 或 K 长按 – 放开 /EX236K
- 5MP→EX236P（1 段命中）→VT→2HP→236HK（版边限定）



DHALSIM 达尔西姆



达尔西姆的 VS 是浮空，其有地面和空中两种发动方式，地面发动时 MP+MK 会原地腾空，6MP+MK 会往前腾空，空中发动时有可以在不同的高度发动，但有最低发动高度的限制。在浮空的过程中，可以推左右方向进行横向平移，在立回中躲避对手飞行道具或是发起进攻有不错的效果。

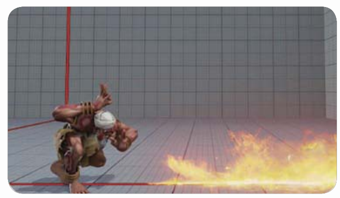


防御中 6PPP 发动，发动后达尔西姆会以双拳击飞对手。



达尔西姆向前方地面喷出范围火焰，火焰持续 360 帧，站立在火焰上的对手会持续削减暂时性的白色伤害，如果从头到尾都站立在火焰之上，那么会造成共计 200 的暂时性伤害，VT 发动时达尔西姆有 1 帧的全身无敌。







基础连段

- 5LP→3LK
- 4MK→214LP
- 2HP→4MK→236HP→CA→5HK
- J2MK→4MK→214LP
- 6239PPP 或 KKK（低空 J623PPP 或 KKK）→JHP→4MK→236HP→CA→5MP→VT
- 6239PPP 或 KKK（低空 J623PPP 或 KKK）→JHP→2HP→214MP→CA

FANG 方





方的 VS 是发出一枚无法防御的毒液弹，对手只要触碰到毒液就会中毒。每枚毒液会在飞行一个屏幕的距离后消失，飞行期间毒液弹不会被其他飞行道具抵消，也不能被诸如纳什、维嘉一类的 VS 抵消，简而言之就是只能躲，不能防。毒液让对手中毒后会持续造成共计 50 的真实伤害，如果对手在持续期间再次中毒，那么中毒状态会被刷新，但总伤害不会叠加。



发动 VT 后方的全身会被毒雾包围，这个状态持续 900 帧，VT 发动期间只要方靠近对手即可让对手持续中毒，每秒对对手造成 6 的伤害。在进行压制使用时，受压制的对手即使没有被其他实质性的攻击命中，毒液往往也会在不经意间造成不容小觑的伤害。



防御中 6PPP 发动，发动后方会快速移动到对手的身后，摆脱对手的压制。

基础连段

- 2LK→5LP→2LK
- 5HK→2MP（1 蓄力）→46LP/46LK→CA
- JMK（4 蓄力）→5MP（命中 1 段）→46LP/46LK→CA
- JHK（逆向，2 蓄力）→2HP（命中 1 段）→28P
- JHP→5HP（4 蓄力）→EX46K→EX46P
- 2PPP-K 派生→VT（4 蓄力）→5HP→EX46K→EX46P
- JHP→5HP→VT→5HK→2MP（1 蓄力）→46LP/46LK
- JHP→5HP→VT→5HP（4 蓄力）→46HP



奖杯列表

名称	杯种	解锁条件
永不终止的道路	白金	取得其他所有奖杯
基本功是关键	铜	完成教学模式
故事从这里开始	铜	完成任意角色的剧情模式
遇到你太好了！	铜	完成5名角色的剧情模式
16次试炼	铜	完成所有角色的剧情模式
踏出一步	铜	将任意角色提升到5级
拿一大堆给我	铜	将5名角色提升到5级
魔人没有死角	铜	将所有角色提升到5级
滴水穿石	银	将任意角色提升到等级30
一雪前耻	铜	将玩家等级提升到等级50
燃烧的灵魂	银	将玩家等级提升到等级100
最强的2	金	将玩家等级提升到等级200
我喜欢称号	铜	获得10个称号
称号王	铜	获得30个称号
网上对战的世代	铜	进行10场网络对战
对战顺利	铜	进行50场网络对战
魔人的诡计	铜	进行300场网络对战
等待也是乐趣	铜	利用等待挑战功能进行30场网络对战
功夫的成果	铜	在排名赛中首次获胜
胜利的执着	铜	在排名赛中获得10场胜利
食欲更好了	铜	在排名赛中获得30场胜利
不断努力	银	在排名赛中获得100场胜利
连续获胜	金	在排名赛中获得300场胜利
想会会比我强的人	铜	在排名赛中战胜10名等级更高的对手
连胜的滋味	铜	在排名赛中获得3连胜
首次升级	铜	在排名赛中首次晋升
肌肉的胜利	银	在排名赛中进入银等级
和强者战斗吧	金	在排名赛中进入金等级
潇洒胜利	铜	使用EX必杀技KO对手300次
散落的美丽	铜	使用CA技KO对手300次
这就是我的潜力	铜	使用V-Reversal100次
发现真理	铜	使用V-Skill100次
一瞬突袭	铜	使用100次V-Trigger
你最爱的是谁	铜	把一名角色在个人设置中设为常用
完美的名字	铜	在个人设置中设置称号
准备不足注定失败	铜	在CFN中添加30场对战回放
希望梦中再见	铜	在CFN中观看50场对战回放
我的英雄	铜	在CFN中把1名玩家加入收藏夹
全球网络	铜	在CFN中把30名玩家加入收藏夹
每天健身	铜	累计游玩训练模式30分钟
要一直赢下去	铜	通过生存模式的普通难度
强大战士之魂	银	通过生存模式的困难难度
从地狱归来	金	通过生存模式的地狱难度
无价	铜	累计获得100万战斗货币（FM）
好的服装能让战斗更有看头	铜	获得人物的新配色



文 三日月　美编 NINA

FARCRY PRIMAL

虽然本作在发售前给玩家一种只是《孤岛惊魂 4》大型 DLC 的感觉，但实际玩上后会发现本作依然有着自己的亮点。原始野蛮的战斗风格、颇有新意的动物同伴系统以及美丽迷人的大自然风光都能给玩家留下深刻的印象。对于喜欢"《孤岛惊魂》系列"的玩家来说，本作相当值得一玩。

孤岛惊魂 野蛮纪源	Ubisoft	主视角射击
多机种　Far Cry Primal		中文版
2016年2月23日	本地1人	对应年龄：18岁以上
售价为PS4/XOne：380港元		

游戏版本：1.01

全成就 / 白金所需时间：约 25 小时

操作说明

Xbox One版	PS4版	作用
A键	×键	跳跃
X键	□键	轻攻击/重攻击（长按）
Y键	△键	切换武器
B键	○键	蹲下
LB键	L1键	选择武器
LT键	L2键	瞄准
RB键	R1键	投掷道具
RT键	R2键	射击/投掷武器
RS键	R3键	进入猎人视觉/处决
左摇杆	左摇杆	角色移动
右摇杆	右摇杆	视角控制
十字键↑	十字键↑	召唤猫头鹰
十字键↓	十字键↓	投掷石头
十字键→	十字键→	选择野兽伙伴
十字键←	十字键←	选择回复道具
Menu键	触控板	呼出游戏菜单
View键	options键	呼出系统菜单

史前10000年的生存指南

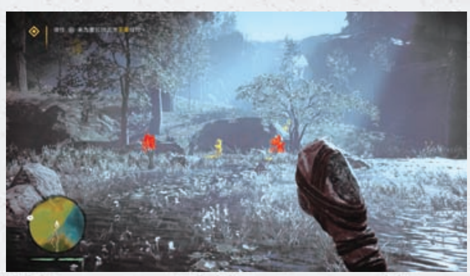


武器介绍

本作和系列之前几作的最大区别想必玩家们从游戏标题就能猜出来，那就是本作没有"枪械"这一设定，取而代之的是弓箭石锤等冷兵器。本作的武器种类较少，基本可以分为三大类：棍棒、弓箭以及长矛。

棍棒

分为棍棒和双手用棍棒，后者比前者威力更大范围更广，但挥舞速度相对慢一些。作为本作中玩家最常用的近战武器之一，这武器的优势相当明显：速度快，适用范围广。在游戏初期，一把升级过的棍棒能很轻易敲开部分轻甲敌人（例如弓箭手）的头壳。中期出现的双手用棍棒则是解围神器，被敌人包围时即便是乱挥一气也能从中脱身。当然，随着游戏的推进，棍棒更多时候扮演的角色会是"火把"。火把的用途会在后文中说到。



弓箭

本作的远程武器，操作想必也是无需多说。由于弓箭在系列中并不是什么稀客，所以老玩家很快就能熟悉弓箭的射击手感。弓箭分为三种：弓箭、长型弓箭以及双重弓箭。

弓箭是最普通也是最实用的一种，除了射击距离比长型弓箭短之外并没有任何明显的缺点。升级后的弓箭在拉弓后（按住LT键/L2键），可以一箭射穿除重甲敌人之外所有杂兵的头盔。

长型弓箭顾名思义是弓箭的射程加长版，除此之外与弓箭并没多大区别。值得一提的是，如果玩家需要长射程狙击的话（准星并没有显示为红色），请把准星适当调高一些，具体标准为每隔50步调高约一个人头的高度。

双重弓箭是游戏中后期才会拿到的武器，玩家需要把“结玛的小屋”升到最高等级后才会获得。虽然能同时射出两支弓箭，但实际威力并没有多大的提升，而且它的射程和精准性是三者中最长的。不过敌人成群地从远方靠近的时候倒可以考虑使用它，毕竟它的攻击范围同时也是三者中最大的。



长矛

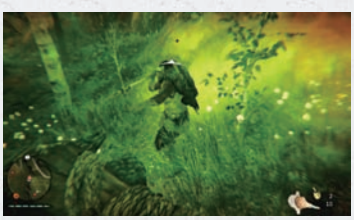
本作中威力最高的近身以及远程武器，但作为近身武器的它速度没有棒棍快，范围没有双手用棍棒广，在一对多的时候不太好用。而作为远程武器的时候它虽然威力巨大，但射程较短，而且会发出巨大声响，造成长矛在潜入时基本毫无用武之地。不过在对付一些皮糙肉厚的敌人/野兽时，长矛还是相当实用的。

道具介绍

不算非战斗用的诱饵，用途和前作飞刀一模一样的“石头碎片”，本作有狂暴碎片、狂暴弹、刺弹和火弹四种投掷性道具，外加陷阱这一放置性道具。

狂暴碎片和狂暴弹

狂暴碎片和狂暴弹的用途一样，其中前者针对单体，后者针对群体。



被影响到的敌人会不分敌我地攻击离其最近的生物。在系列前作相当实用的它在本作被削减了不少，其原因是……原始人“杀人”的效率太低了，让敌人自相残杀不光效率不高，而且乱动的敌人会加大玩家被发现的几率。

刺弹

刺弹可以理解为“史前手雷”，范围大威力大，而且效果时间长，对付除重甲兵之外的所有敌人都有着相当不错的效果。不过小心可别离太近了，毕竟蜜蜂可不认人。



火弹

有了“史前手雷”，当然还有“史前燃烧弹”。这样一说玩家们也对火弹到底有什么用有了一个大概的认识了吧。范围和威力都不如刺弹，大部分时候只能用在摧毁指定物品。胆子够大的玩家可以试着在草原等易燃物多的地方扔一个试试看，由于火弹的威力与其使用环境息息相关，因此影响到了它的实用性。

陷阱

陷阱的威力巨大，能对游戏中所有的杂兵都一击必杀。但对于放置的地点有限制，不能放置在诸如山洞岩壁等地点。另外虽然放置后玩家走上去并不会发动，但利用武器攻击还是能触发的。

狩猎以及驯服野兽

狩猎与之前系列类似：追踪，然后潜行到其身后，瞄准，射箭。部分比较弱小的动物，例如食草动物以及一些体型较小的食肉动物，会在中箭后不久死亡，玩家只需利用猎人视觉跟踪其血迹即可（RS键/R3键）。

和前作一样，玩家需要收集动物的毛皮来升级自己的装备。除了满大街跑的“普通野兽”之外，部分“稀有野兽”玩家会比较难遭遇到，稀有野兽的气味在猎人视觉中会相当明显，它们一般也只会在夜晚出没。

驯服野兽是本作新加入的系统之一，除了食草动物、长毛象和几只“兽王”之外，所有野兽的驯服方法都是一样的：扔出诱饵，然后按住X键/□键即可。在遭遇这些野兽时主角会自言自语以提醒玩家附近有可以驯服的野兽。

兽王狩猎则比较特殊，不同的兽王狩猎在流程上会有所不同，但方法都是共同的。制作陷阱（陷阱地点会在大地图上以“蜘蛛网”形状显示，利用普通攻击或者陷阱削弱兽王体力后，兽王会逃走并进入新的区域（除了雪血狼），然后再次重复以上的过程直到完全消耗兽王的体力为止，之后玩家就可以驯服兽王了。如果玩家在中途不幸死亡的话，兽王被消耗的体力也不会回复。





潜入

既然被戏称为《孤岛惊魂4》大型DLC，本作自然有换汤不换药的地方。最集中的表现在潜入以及征服哨站上。

潜入的要点和之前类似，只不过“相机”被换成了“猫头鹰”。猫头鹰除了侦查以及标记敌人之外，升级后的猫头鹰还可以投掷道具以及攻击敌人。值得注意的是，猫头鹰每次攻击敌人都会有一段冷却时间，而且如果玩家在控制猫头鹰的过程中被攻击到的话，控制会立即中断。而且猫头鹰也不是无敌的，可不要控制着它去撞壁。

石头依然是引开敌人的利器，在中期获得投石器后，还能直接用石头击中敌人头部来达到一击必杀的效果。

另外的要点便是老生常谈了，优先解除哨站的警报号角以及警报型敌人（标记为“号角”）可以让哨站内的敌人直接失去发动警报的能力，之后是选择要继续潜入还是直接大开杀戒便是玩家的自由了。

本作中还有一种特殊据点“篝火”，敌人数量会比哨站更少一些，全灭敌人后只要点燃篝火就可占领。

技能升级以及部落建设

本作中玩家的技能分为求生技能、采集技能、兽王技能、狩猎技能、战斗技能、制作技能、乌当技能以及埃吉拉技能八种。除了第一个之外，所有技能的升级不仅需要技能点，还都需要玩家找到相应的专家或者部落建设到一定程度后才会开启。

寻找专家实际上就是本作的主线流程之一，具体流程详见后文。部落建设和道具升级一样，都需要相应的素材。而除了素材之外，部落升级还需要相应的人口才可以执行。而人口增长的方法则只能通过完成大地图上以橙色显示的支线任务或者在探索中遇到的随机任务两种方式增加，不过实际上玩家也无需过于在意人口，基本上随着流程和游戏的推进，部落的人口只会有增无减。

夜间探索

本作没有枪械，顺理成章地本作也没有诸如手电等便利照明工具。在武器选择界面按下X键/□键即可通过消耗“动物脂肪”来点燃武器以达到照明的效果（后期学会埃吉拉技能的“点火大师Ⅰ”可以无需消耗即可点火）。虽然所有武器都能当做火把用，但从耐久度来看，棍棒无疑是最合格的“火把”。



火可供照明，当然也可以当做武器。所有野生动物和大部分敌人都怕火，利用带火的武器能对其造成不俗的伤害。挥动火把还能吓退一些不怀好意的小型食肉动物。

本作的夜间探索相当符合人们对于原始世界的想象，在不使用火把的情况下堪称“伸手不见五指”。要说在夜间探索最危险的东西那要数是各种食肉动物，在夜间食肉动物的出现频率会增加。除了火把不离手之外，另一个避免食肉动物骚扰的方法便是呼叫自己的野兽伙伴作为保镖。

位于食物链高点的野兽能让下层的野兽不敢轻易靠近，简单的例子为野狗＜狼＜白狼＜欧美洲豹＜穴狮＜棕熊＜剑齿虎＜獾。

主线流程

本作的主线相当自由，基本没什么主次之分，除了前几个主线任务之外，其余任务基本没有先后顺序，玩家可以按照自己喜欢的顺序来完成剧情。部分任务关系到技能以及装备的解锁，优先完成这些任务能使流程以及探索轻松不少。所有任务的奖励都能在大地图上很直观地显示出来，玩家可以根据自己需要优先选择完成哪些任务。

初入欧罗斯

远征受挫

剧情

主角“塔卡”跟随着他的族人们一起行动，此时的他们已经几天没有吃东西了，而眼前的长毛象正是他们的目标。经过一番恶战后，塔卡和族人们齐心协力把长毛象击倒。就在他们欢庆胜利的时候，一只凶狠的剑齿虎袭击了他们。塔卡和同伴好不容易才逃出虎口，同伴却不幸重伤身亡。不过从他的口中，塔卡也得知了这趟旅途的目的：寻找他们的故乡“欧罗斯”。

流程要点

1. 一开始的流程只要跟着指示行动就行。和前作一样，蹲下并躲在草丛中能很好地隐藏自己。除非敌人靠近或者玩家发动攻击，要不然几乎不可能被发现。当然，这种方法对于部分嗅觉灵敏的食肉动物无效。

2. 在这里玩家会第一次遇到长毛象，这里的长毛象并不强大，攻击的频率也不高，玩家可以用这个巨大的靶子尝试一下本作的“射击”手感。不过也别被这头长毛象给骗了，实际上它是一种相当强大的野兽，只要玩家靠近



就会发动攻击，无论是移动速度、攻击力还是防御力都是兽中翘楚，游戏初期没事可别惹它们。在之后的探索中玩家还会时不时遇到，小心不要过于靠近。

3. 在洞穴中玩家需要利用猎人视觉来追踪足迹。猎人直觉的用处很多，除了系统部分中所提到的追踪野兽之外，还可以用来追踪足迹（足迹会以显眼的红色显示）。虽然实际用处不大，但在不知道下一步要往哪里走的时候，跟着足迹跑是个不错的选择。



重建部落

剧情

进入欧罗斯不久后，塔卡就发现了除自己外的第一个同胞：塞拉。在治疗同为温迦族的塞拉的同时，塔卡被教导了一些在欧罗斯生存的基本知识。温迦族现在的处境不太妙，部落正被其他两个强大的部落“乌当”和“埃吉拉”围攻，正处于灭绝的边缘。同时塞拉也委托塔卡重建部落，但光靠主角光环和采集药草可不能完成复兴大业，塔卡需要一些专家的帮忙。

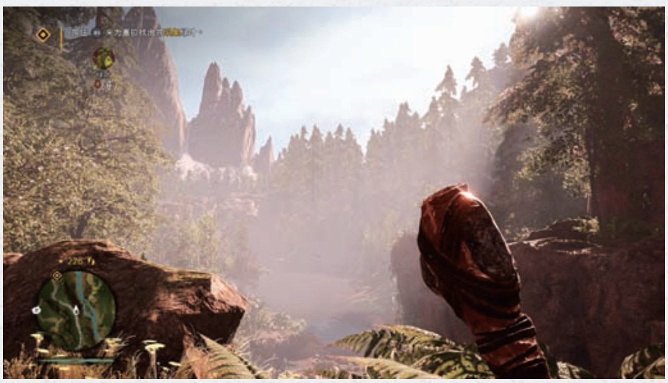
流程要点

1. 本作回复 HP 很简单粗暴：吃肉。搭配不同的药草和肉一起吃能有不同的效果，例如可以回复更多的 HP 或者附带一些强化效果。部分药草只会出现在特定的地区（北方）或者夜晚时间，在这些地区或者时间段探索时不妨收集一些以防万一。

2. 流程进行到此，游戏也正式开始，玩家之后就可以开始探索欧罗斯大陆了。在游戏初期时



由于玩家并不强大，探索的范围不宜过大（而且由于探索道具的缺乏，可供探索的地点也不多），但附近的篝火和哨站还是可以试着去征服的，征服后的篝火与哨站可以当做传送点以供玩家快速移动。



万兽之王

剧情

塞拉建议先去把一个叫“萨满天语”的人带回部落，他有着和大自然沟通的神奇能力。而事实证明这人的确是有点“神奇”，虽然和塔卡只是初次见面，他把混杂着奇怪东西的药水交给塔卡并让他喝下去。不知道里面混了些什么东西，塔卡竟然有种飘飘欲飞的感觉。也不知道是不是药水的效果，塔卡之后竟然学会了如何指挥猫头鹰和驯服野兽，萨满果然是个神奇的职业啊。

流程要点

1. 不知不觉，“嗑药出幻觉”已经成为系列的必备剧情之一。在幻觉的流程中玩家只要跟着前面的猫头鹰飞行即可，中途只要小心不要飞得太低或者撞上障碍物即可。

2. 只要利用猎人视觉即可追踪白狼，之后只要按照提示扔出诱饵即可。游戏初期不妨带上白狼，在平时特别是夜晚的探索中能给玩家省去不少的麻烦，其标示能力还能给玩家的狩猎带来便利。

3. 完成剧情“万兽之王”后



就可以回到部落建设“天语的小屋”了。值得注意的是，本作中绝大部分剧情都需要通过建设相应角色的小屋来推进。因此平时的探索中玩家不妨多收集一些素材。

4. 说到素材就顺道介绍一下本作的素材种类吧。除了野兽毛皮之外，本作可获得素材可分为三大类：矿石、木材、黏土。在习得相应技能（显现资源）后就可在大地图显示玩家附近素材的采集地点。而游戏中不同地区能采集到与地区相对应的素材，具体素材的采集地点可以根据名字来推断（例如“北杉木”的采集地点就是在大地图的北面，如此类推），在采集的过程中玩家还能随机获得一些素材的稀有版本，多用于升级装备或者高级房屋。

乌当的袭击

剧情

在招募了“萨满天语”后，塔卡的部落受到了乌当部落的袭击。虽然在塔卡和族民的齐心协力下，最终成功击退了敌人，但也因此付出了沉重的代价。塔卡也在这次防御战中与乌当部落的头领“乌耳”交了一次手，对方的强大实力让塔卡意识到了自身力量的严重不足。塔卡需要变得更强，为此他需要招募更多的“导师”。

流程要点

1. 作为本作的第一次大型战斗，战斗场面颇为混乱，嫌麻烦的玩家只要跟着队友的位置以及系统提示移动即可。城门被击破只会影响敌人出现的频率，对大局并没有多大的影响。

2. 鉴于玩家此时的血量并不算太高，战斗的时候注意别冲得太前。在这里玩家会第一次遇到“投掷兵”，这种敌人在标记下会显示为“炸弹”图案。随着部落的不同，这种敌人投掷的道具也会不同。“乌当部落“投掷的是毒气弹，中毒后玩家除了 HP 会不断减少之外，准心的晃动会更加厉害，甚至部分信息显示（例如敌人位置）等都会出现错误。玩家此时并没有任何解毒的手段，所以在对付这种敌人时请务必小心。

3. 完成这个任务之后玩家可以招募“战士卡路许”、“工匠沃戈”和“猎人结玛”。由于关系到某件探索道具的获得，笔者推荐先招募工匠沃戈，这样能让今后的探索变得更加方便。



FARCRY PRIMAL

工匠沃戈

陷入困境

剧情

和工匠沃戈的初次见面绝对称不上是愉快，至少被淋了一身尿的塔卡是这样认为的。不过这个断了一只手的温迦人可是位奇才，他的智慧和他发明的那些小道具能给塔卡提供不少便利。不过在招募他之前，塔卡首先得从山洞里逃出去才行。



流程要点

1. 在“陷入困境”的任务不久后，玩家掉下洞穴后就可以拿出火把开始探索了。本作有不少洞穴探索的部分，由于四周漆黑一片，玩家很容易就会丧失方向感。其实游戏是有提示的，在洞穴中玩家能时不时发现一些发着亮光的地点，那些便是游戏提供的指路标记。猎人视觉下玩家还可以根据红色脚印来指明方向，部分岔路会有树枝或者石头挡路，前者用火烧掉，后者可以用棒槌破坏。

2. 任务开始不久后玩家可以在附近的地面上找到新道具“钩爪”，使用它可以到达很多游戏初期不能到达的地点，这也是为什么笔者推荐玩家优先去招募“工匠沃戈”。

3. 从山洞逃出生天后回到洞口会再次遇到“沃戈”，他会委托玩家去搜集“欧罗斯之血”。“欧罗斯之血”是本作中比较稀有的一种素材，玩家在采集矿石的时候会低几率采集到一些。不过实际需要用到的地方也不多，玩家无需过于刻意收集。

4. 搜集素材的地点还有数个敌人，玩家可以利用高低差用弓箭逐个消灭，优先消灭弓箭手能让战斗轻松不少。看不清搜集地点的话别忘了使用猎人视觉。



夺回图腾

剧情

沃戈准备去建造一个大型图腾，为此他需要塔卡的帮忙。不过塔卡这种大粗人可不是什么建筑家，沃戈也明白这一点，所以他委托塔卡一份他更加熟悉的任务：追踪掠夺了图腾的敌人，杀死他们并夺回图腾。

流程要点

1. 这个任务会在建造“沃戈的小屋”后解锁，到达指定地点后利用猫头鹰标记敌人，之后只要击杀指定敌人并搜索敌人回收图腾即可。

2. 完成这个任务后，沃戈的任务也就此告一段落，之后返回沃戈处还会有数段剧情。

猎人结玛

狩猎中

剧情

塔卡是一个出色的战士和追踪者，但他还不是一个称职的猎人。和沃戈的初次见面类似，和猎人结玛的初次见面称不上愉快。作为一名本领高超的猎人，结玛很明显看不起塔卡的实力。为了招募这位猎人，塔卡首先得先证明自己的能力。

流程要点

1. 这个任务算是狩猎的教学关卡，玩家可以借此熟悉一下狩猎的流程以及要点。利用猎人视觉可以找到红色的野兽脚印，一路追踪即可。

2. 棕熊在初期算是一种比较强力的野兽，不过由于大多时候都是单独出现，初期时玩家可以用长矛对付。值得一提的是，虽然任务提示说要“杀死”熊，然而玩家是可以直接驯服的，这样不光可以避免战斗，还可以顺便多加入一个小伙伴。



高大的麋鹿

剧情

为了锻炼塔卡成为一位出色的猎人，结玛给塔卡准备了一系列的试炼。而第一个试炼便是在夜晚狩猎高大的麋鹿，不过参与这场狩猎的人可不单单只有塔卡一人。

流程要点

1. 稀有野兽会留下特殊的气味，在猎人视觉里会显眼地显示出来。和任务说明的一样，玩家可以通过萤火虫来追踪高大麋鹿，利用气味和萤火虫一路追踪即可。由于是在夜晚狩猎，为了避免其他野生动物阻碍行动，玩家可以派上自己的野兽伙伴（例如上一个任务驯服到的棕熊）从旁协助。

2. 麋鹿和一般鹿的最大区别就是它会反抗，而且攻击力还不低，狩猎时小心别被干掉。本任

务最大的难点是玩家必须抢先在其他敌人之前把麋鹿杀死并剥皮。敌人的狩猎效率其实并不高，觉得不保险的玩家可以在敌人出现后迅速解决掉再继续追踪麋鹿。不过值得注意的是，敌人是会源源不断刷出的，所以还是速战速决比较好。

狩猎长毛象

剧情

在上次试炼之后不久，塔卡的下一个试炼在等待着它：狩猎长毛象。这次和上次类似，参与狩猎的人也不只是塔卡一人，不过这次和塔卡一起狩猎的就不再是敌人了，而是其他同族的猎人。当然，狩猎中最困难的那部分还是交给了塔卡。

流程要点

1. 任务初期的流程很简单，一个字，跑！在吸引住目标的注意力后，玩家需要一路狂奔把它引到指定地点。不知道玩家是否注意到，本作中跑得最慢的生物其实是人类……游戏中玩家会遇到不少被野兽追杀的情景，光靠跑基本不可能逃掉，杀死对方是最好的方法，另外一个逃离的方法是拉开高低差，例如往山坡上爬或者往悬崖下跳，这样的话可以迅速且安全地脱离追捕。

2. 跟长毛象赛跑的要诀除了要跑得快之外，还有沿着Z字跑。长毛象的攻击方法只有冲刺一种，直线冲刺只会被它的攻击撞个正着。

3. 引到指定地点后就可以开战了。长毛象皮糙肉厚，利用带火的武器可以对其造成额外的伤害。利用高低差把自己和长毛象隔离开来然后使用远程攻击也能取得不错的效果。

4. 完成这个任务后四个“兽王狩猎”任务也会同时开启，对自己实力有信心的玩家可以提前挑战。





战士卡路许

兄弟告急

剧情

塔卡是名出色的战士，但并不是一名出色的导师。光塔卡一人变强不能使温迦族整体变强，而战士卡路许正是塔卡需要的战斗导师。不过在此之前，塔卡首先得深入到寒冷的北方才能找到他。

流程要点

1. 初次来到北方区域的玩家会发现自己的体温会不断降低，寻找篝火和洞穴能有效地避免体温下降，后期获得衣服后能延长在外行动的时限甚至无视寒冷。这次的话由于玩家还是上身赤裸，所以还是迅速往目标地点移动比较好。

2. 玩家需要在战士卡路许不死的前提下击退围攻的敌人。话虽如此，实际上只要保证NPC不被围攻即可。只要一段时间不被攻击NPC的血量是会渐渐回复的。在此之前还是优先保护自己吧，顺便一提，场景里的易燃物很多，一旦烧起来很可能会一发不可收拾，所以还是把火箭收起来吧。



践踏乌当

剧情

要想在残酷的大自然生存下去，首先你得学会敬畏大自然。大自然既可以养育一个部落，也可以摧毁一个部落。乌当部落的战士捕捉了一只年幼的长毛象，战士卡路许委托塔卡去把它救出，顺便让乌当那群吃人族见识一下大自然的力量。

流程要点

1. 相当爽快的一个任务，不过玩家必须学会相应的技能“长毛象骑士”才能开启这个任务。骑上长毛象后一路狂奔把指定目标破坏掉即可。



2. 最后把长毛象归还到它的族群后就赶紧离开吧，此时本任务也宣布告一段落。

逃出生天

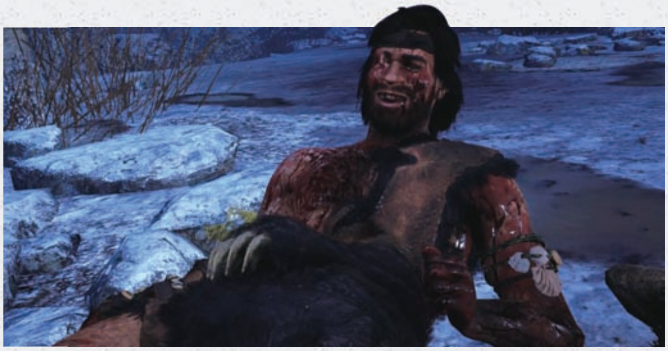
剧情

随着战士卡路许在部落的逗留，温迦族的战士和塔卡变得越来越强大。战士卡路许意识到自己已没有继续逗留下去的必要了，他决定独自一人踏上讨伐杀子仇人“矛革”的旅途，深知此行凶多吉少的他也抱着必死的决心。在多次战斗并与其结下深刻友谊的塔卡得知后当然不会对此置之不顾。

流程要点

1. 和“兄弟告急”类似，玩家同样需要保护卡路许的安全。和第一次不一样，卡路许的战斗力和耐久力比起第一次低了不少，不过和第一次不同，此时的玩家早已今非昔比，使出你的十八般武艺来对付敌人吧。

2. 敌人是分批出现的，所以压力并不会很大。在第一批敌人出现前，玩家甚至可以布下陷阱来等候敌人的到来。由于要保护卡路许的缘故，这里推荐玩家使用威力较大的武器（例如长矛）速战速决以快速减少敌人的数量。



萨满天语

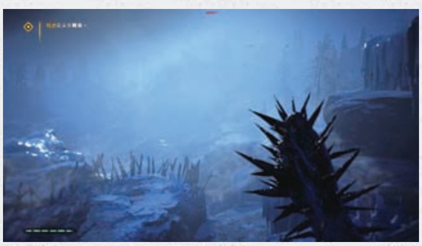
冰雪的视觉

剧情

在外族人眼中，萨满天语可能是个神经兮兮的人。充满神秘感的他口里经常说着一些旁人根本听不懂的东西，不过对于塔卡来说，他说得是否有理毫不重要，重点是他每次说的都是正确的，对于温迦人和塔卡来说这就足够了。这次他又给塔卡带来了一碗奇怪的药水，果不其然，幻觉又来了。不过幻觉过后，塔卡同时也得知了乌当族的弱点。

流程要点

本作的幻觉关卡没什么技术含量，由于幻觉关卡里玩家无论是攻击力还是血量都是最强状态，所以战斗并不会遇到什么问题。惟一需要注意的是在追逐石头女雕像的过程中，女雕像会不断对玩家发动攻击，而杂兵是会源源不断地涌出的。此时只需无视敌人直接往雕像方向移动即可让雕像“逃走”并继续流程。



被抓走的温迦人

剧情

除了北方的乌当族之外，南方的埃吉拉族对于温迦族也是一个很大的威胁。和吃人的前者不同，埃吉拉族在太阳之女“巴妲里”的率领下，不断抓捕温迦人以建设石像与祭坛，他们甚至会使用温迦人作为祭品。和身体强壮的乌当族不同，埃吉拉族在科技上更胜一筹，崇尚火焰的他们擅长利用火作为其攻击手段。萨满天语发现又有温迦人被抓走了，塔卡自然是义不容辞地踏上拯救之旅。

流程要点

1. 追踪温迦人的流程和之前类似，善用猎人视觉即可。

2. 破坏营地需要用到火焰，动物脂肪不足的玩家可以利用场景中的火把来点燃自己的武器。该场景的高低差相当明显，善用地形可以较为轻松地解决营地里的敌人。

3. 和巴妲里初次见面后，玩家会陷入一片火海当中，此时只需立即跳进身后的水里潜泳出去即可逃出生天。



火焰的视觉

剧情

为了击败巴妲里，塔卡需要再一次借助幻觉的力量。通过幻觉塔卡也得知了为何埃吉拉族会对祭坛石像等如此狂热，而这正正就是他们的弱点。

流程要点

1. 玩家会在本任务中首次（也是惟一一次）使用特殊武器“库拉提之火”，由于该武器会对其射击地点射下从天而降的陨石，无论范围还是威力都相当惊人，所以玩家也无需仔细瞄准，朝着大概的地点射一发即可。

2. 每杀死五个敌人后，玩家手中的“库拉提之火”便会充能完毕，此时玩家就可以发动威力巨大的三重箭矢。

3. 玩家实际上需要做的是把远方遮住太阳的月亮给摧毁掉，为此玩家需要利用到三重箭矢。杀死敌人获得充能，然后射击月亮，如此重复四次即可“射月”。





库拉提的面具

剧情

埃吉拉族惧怕着库拉提的面具，只要戴上这个他们就会因恐惧而毫无还手之力。那么接下来要做的事情也很简单了，把这个面具偷来，然后把埃吉拉族驱逐出欧罗斯。

流程要点

1. 一开始的潜行部分要点和之前类似，只不过这次的场景中玩家是处于下方，而敌人是处于上方。场景虽然看起来很复杂，但实际上绕着场景中央的水池沿着四周的道路即可不断往上移动。敌人中并没有特别棘手的存在，对于现在的玩家来说应该只是小菜一碟了。

2. 之后又是玩家熟悉的逃走环节。敌人会不断地往玩家所在的位置靠近，实际上玩家需要做的是往上方逃走，看不清的玩家可以利用猎人视觉寻找往上爬所需的藤蔓。

3. 不过实际上也无需过于着急，只要把第一批敌人解决掉，剩下的敌人只会在隔壁平台傻乎乎地搜索玩家，而并不会继续靠近，此时的玩家可以更加从容地逃走。



采集者塞拉

骸骨洞穴

剧情

除了对于乌当族有着异于常人的仇恨感之外，塞拉其实是一个相当不错的人。不过对敌人残酷的她对着同胞却是很宽容而且爱护。有一个失踪的温迦猎人失踪了，她委托塔卡去把他找回来。

流程要点

难度不高的任务，搜索的流程还是老一套。惟一值得一提的是，和任务“狩猎中”类似，最后的野兽剑齿虎虽然系统提示玩家杀死它，但实际上玩家是可以直接驯服它从而避免战斗。



进入乌当领土

剧情

要想征服乌当，光有战胜其头领乌耳的实力还不够，除了寒冷的气温之外，塔卡还需要解决另一个迫在危急的问题：毒雾。身体天生较弱的温迦人可不能在毫无准备的情况下贸然进入毒雾，而毒雾则是阻挡着塔卡与乌耳的惟一障碍。而为了调制出解毒剂，塞拉提示塔卡进入寒冷的北方去寻找可以调制解毒药的素材。

流程要点

1. “稀有北黄叶”能在北方区域中随机搜集到，是制作解毒剂的必备素材之一。

2. 取回自己的装备后，调制出解毒剂进入下方布满毒雾的洞里即可逃离初始场景。

3. 玩家会分批遇到数群敌人，采取潜行和暗杀的手段能较为轻松地通过场景。如果不慎引发警报的话，场景中的敌人数量会增多。不过由于玩家是在“越狱”，玩家大可直接冲刺逃跑即可。



干和洛山尼

剧情

知己知彼方能百战百胜，为了胜利，在某些时候敌人甚至能成为同伴。乌当族的干和埃吉拉族的洛山尼便是其中的两个例子，被塔卡分别战胜的他们从温迦的阶下囚渐渐变成其中的一员，并最终被塔卡的个人魅力所征服，并成为塔卡征服欧罗斯的两大助力。

流程要点

1. 招募乌当族的干和埃吉拉族的洛山尼的两个任务虽然地点与人物不同，但在方法上都是一样的。玩家需要潜入要塞并击败BOSS，和一般哨站攻略不同，要塞更大，敌人更多。玩家需要非常耐心才能把所有敌人悄悄地解决掉。

2. 和一般的哨站类似，在引发警报后敌人的数量会增多。不过数量终究是有限的，不慎引发警报的话大战一场也未尝不可。

3. 不过即便玩家潜入技巧再高，对付干和洛山尼还是免不了大战一场。两者分别是乌当族和埃吉拉族的重装兵，除了血厚一点之外和杂兵并没有多大区别。惟一需要注意的是洛山尼，埃吉拉族的重装兵可以在通过敲击地面射出火球，威力颇大，切勿与之正面冲突。

4. 招募干后能解锁技能“乌当技能”和道具狂暴弹，而招募洛山尼之后能解锁技能“埃吉拉技能”和道具火弹。

温迦欢迎晚会

剧情

作为敌人的干被抓走之后，塞拉和部分温迦人一直想在其身上报仇雪恨。然而塔卡知道为了击败乌耳，干的协助与他所知道的技术是必须的。也正因为如此，塔卡冒着生命的危险拯救了将被处刑的干，并提醒同胞们不要伤害他。

流程要点

1. 玩家需要堵上缺口阻止水位上升才能拯救干。部分缺口的位置需要水位上升到一定程度才能够得上，因此按顺序从最深的缺口开始堵起，这样做的效率无疑是最高的。

2. 在任务开始前玩家可以先食用“速度提升”来增加自己在水下呼吸的时间，这样能使任务轻松不少。



骨粉

剧情

干虽然渐渐在部落里安定下来了，但他却被病魔缠身。头痛欲绝的他请求塔卡为他找来骨粉以缓解头痛，为此塔卡需要潜入到乌当族的村落来寻找骨粉。

流程要点

1. 在开始寻找骨粉之前，先占领一个制高点然后搜索医师，跟踪他的行踪即可得知骨粉的位置。

2. 实际上跟踪并没有多大意义，最后玩家还是需要一个挨一个地寻找骨粉。这里的敌人大多装备着头盔，如果玩家的弓箭不够给力的话即使命中头部也不一定能一击必杀，从而惊动敌人。

3. 但鉴于玩家此行的目的只是骨粉，即使惊动敌人了也无需恋战，找到骨粉之后迅速离开该场景即可。

火之姐妹

剧情

塔卡很快又接到了来自干的下一个委托：解决被称为火之姐妹的三个埃吉拉人，从而为他报仇。

流程要点

1. 和之前的暗杀制定目标的任务类似，先用猫头鹰标记目标位置能让任务轻松不少。

2. 虽然被称为火之姐妹，但三人实际上和一般杂兵无误，此时的玩家应该能很轻松地解决他们，使用升级过的猫头鹰甚至可以对其一击必杀而不惊动任何敌人。解决他们后别忘了搜身。



太阳之种

剧情

说实话，对于塔卡来说，洛山尼给他的第一印象并不好。这个见风使舵的家伙虽然口齿伶俐，但言辞之间塔卡不难看出这个男人并不值得信任，他为了生存甚至可以出卖自己的族人。当然，作为他敌人的塔卡对此还是喜闻乐见的。为了博取塔卡的信任，洛山尼透露了种子所在位置，而塔卡需要做的只是在其他埃吉拉人找到种子之前把它们给拿到手。

流程要点

1. 玩家必须在其他敌人找到种子之前把种子给拿到手，为此玩家可以采取一些比较激进的手段。鉴于引发警报后敌人的数量并不会增加，所以也无需过于纠结于潜行。

2. 种子的位置会在猎人视觉下以红色显示，所以不难找到。自认反应够快的玩家还可以借助敌人之手找到种子，等到敌人获得种子后迅速跟上并解决相应敌人即可。

血祭

剧情

渐渐安定下来的洛山尼并没有感觉到安心，投奔敌营的他整天恐惧着有朝一日，他的族人会找到他并对他进行报复。他告诉塔卡附近有埃吉拉人抓捕温迦人以作为祭品，胆小的他担心这些人是来追捕他的，他也因此请求塔卡帮忙解决这些追兵。塔卡自然是义不容辞，但这不是为了洛山尼，这是为了拯救那些被抓走的同胞。

流程要点





1. 和“太阳之种”类似，这是一个与时间赛跑的任务，玩家需要解决祭师来拯救被当做祭品的人。祭师的外表和一般敌人无误，但通过猎人视觉可以清楚地在敌人群中分辨出来。

2. 祭师在一开始时并不会出现，玩家可以在路旁找个小草丛躲着守株待兔。等待他们出现后立即往他们的方向扔一个刺弹即可解决绝大部分的敌人。值得注意的是，祭师会以祭品为首要目标，而不是玩家，所以战斗开始后，玩家就需要立即往祭品处前进并以其为中心和敌人战斗，切勿让其他敌人有机可乘。

燎原之火

剧情

为了博取塔卡的信任，洛山尼可谓是无所不为。在夺取了种子之后，他又跟塔卡透露了埃吉拉人农地的位置。是时候让埃吉拉人尝一尝他们崇尚的火焰的威力了。

流程要点

1. 单纯的火箭对于烧毁田地来说效果不佳，玩家可以借助火弹的力量。

2. 这个任务难度并不高，但需要注意的是，玩家可不要被自己引发的火焰所包围了，火焰以及敌人的夹攻对于玩家来说还是很危险的。



猎杀乌耳

剧情

在解毒剂的帮助下，塔卡独自一人来到了乌当人的圣地并终于再次和乌耳见面。此时的塔卡早已是身经百战，在一番苦战后塔卡也终于击败了乌耳。出乎塔卡意料的是，印象中一直残酷无情的乌当族首领乌耳却在他弥留之际展现了自己人性化重亲情的另一面。胜者为王败者为寇，话虽如此，塔卡也算是和乌耳惺惺相惜，塔卡也答应了乌耳的遗愿，把他的两个孩子带回部落抚养。

流程要点

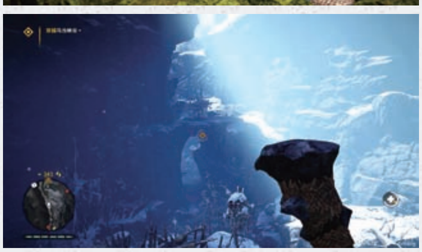
1. 在开始这个任务之前，有一点是玩家必须注意的。那就是在现版本的本作中，存在着一个疑似 BUG。在完成“猎杀乌耳”和“巴妲里的陨落”这两个任务的其中一个之后，玩家将不能获得任何经验值，之后玩家只能通过完成奖励技能点的支线任务方能习得新技能。志在全成就 / 白金的玩家请务必注意这点。

2. 在穿过毒雾之前别忘了先服用解毒剂。穿越峡谷的部分相当简单，沿着峡谷两边的石壁前进能轻松不少。在峡谷的最后数个敌人会一起登场，召唤猫头鹰往他们身上投掷刺弹吧。

3. 在与乌耳决战之前，玩家还需要去解放一个篝火，方法与之前一样，这样也就不阐述了。

4. 与乌耳的战斗可以算得上是本作的 BOSS 战之一，玩家可以通过攻击上方的碎冰来击晕乌耳，之后玩家就可以趁机在 BOSS 后方发动威力巨大的特殊攻击（RS 键 /R3 键）。碎冰的位置以及其波及的范围可以利用猎人视觉查看。





5.BOSS 的攻击力颇高，正面与其战斗不是个理智的选择。除了利用上文提到的碎冰与其周旋之外，利用长矛对其发动远程攻击也能达到不错的效果，弓箭因为对其威力过小，所以不推荐使用。BOSS 的 HP 下降到一定程度后还会召唤杂兵，建议先清空杂兵再与 BOSS 战斗。

6.BOSS 的移动速度会随着 HP 的下降不断提高，这也使得碎冰攻击的实用度会随着战斗的进程而减少，建议后期玩家直接用带火的长矛对 BOSS 进行远程攻击，BOSS 一旦靠近便立即跑开，如此重复即可击败乌耳。





巴妲里的陨落

剧情

在库拉提面具和同胞的帮助下，塔卡来到了巴妲里的面前。经过一番恶战后，塔卡也终于击败了这个疯狂的女人，而巴妲里最终也被自己崇拜的火焰所烧死。埃吉拉族也因她的死亡随之分崩离析。

流程要点

1. 一开始的部分相当简单，只要骑着长毛象一路横穿直撞即可。路上的所有敌人都不能对玩家造成任何威胁。

2. 拯救同胞的过程对于现在的玩家来说已经不是什么难事，嫌麻烦的玩家可以直接利用猫头鹰标记人质的位置，然后直接冲进现场救人后再迅速脱离战场即可。之后玩家还需要掩护他们打开通往神庙大门的道路，此时玩家只需对付对面不断出现的敌人。接下来的流程由于玩家戴上面具，所有的敌人见到玩家后都会落荒而逃，玩家可以一路毫无阻碍地来到 BOSS 的面前。





3. 如果说乌耳一战是考验玩家近战的水平，那么巴妲里一战考验的便是玩家射箭的精准度。玩家要想攻击到平台上的巴妲里，只能依靠远程攻击，鉴于长矛那可怜的射程，基本上玩家可以依靠的就只有弓箭（除了双重弓箭）。

4. 在正式和 BOSS 开战之前，



先上火箭把BOSS身旁的几个木台给摧毁掉，这样做的话BOSS的掩体就会消失，之后就更容易击中BOSS了。

5.摧毁所有木台后记得把火箭撤下，这个BOSS对于火焰有着极高的抗性，使用一般的弓箭反而能造成更大的伤害。

6.BOSS的攻击力颇高，肉不够的话可以在场景的四周找到补给。

7.BOSS的血量下降到一定程度之后便会召唤杂兵，和乌耳一战类似，先把杂兵清掉再慢慢料理BOSS。由于BOSS只能用远程攻击才能造成伤害，所以此战也势必会成为一场长期战，不过由于BOSS的攻击频率并不高，只要不要贪刀，射一箭换一个掩体的话，安全系数还是很高的。重复以上的过程后便能击败巴妲里。BOSS在最后阶段就会从平台上下来和玩家直接交锋，此时就更轻松了，迅速用近战解决掉BOSS吧。

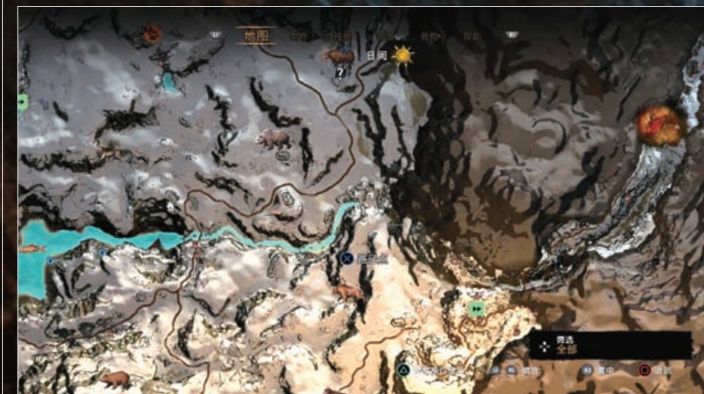
成就/奖杯列表

名称	点数/杯种	解锁条件
顶级掠食者	白金	取得所有的奖杯
通往欧罗斯	20/银	完成序章
抵挡长矛	20/银	完成“乌当的袭击”
解放者	20/银	完成“被抓走的温迦人”
逃出牢狱	20/银	完成“进入乌当领土”
库拉提、库拉提、库拉提！	100/金	完成“库拉提的面具”
致命一击	10/铜	成功招募“战士卡路许”
精神导师	10/铜	成功招募“萨满天语”
修理先生	10/铜	成功招募“工匠沃戈”
苍白老猎人	10/铜	成功招募“猎人结玛”
辛苦十二回	20/银	完成专家任务12次
成为灰烬	20/银	完成“巴妲里的陨落”
持续进化	20/银	完成“猎杀乌耳”
猫咪过来	20/铜	驯服血牙剑齿虎
泰迪大熊	20/铜	驯服巨疤熊
濒临绝种	20/银	战胜血牙长毛象
乖狗狗	20/铜	驯服雪血狼
装潢修缮	10/铜	建造或升级两间部落小屋
另立门户	20/铜	部落人口达到20
羞愧的眼泪	20/银	杀死一只被驯服的野兽并剥下它的皮
房地产大亨	50/银	完成所有的小屋升级
杀手的信念	15/铜	用任何击倒的方式消灭25名敌人
全部倒下	20/铜	用棍棒消灭100名敌人
串烧	20/铜	用长矛消灭100名敌人
神射手	20/铜	用弓箭消灭100名敌人
易燃物	10/铜	用火消灭50名敌人
以寡敌众	10/铜	用投石器消灭10名敌人
别挡我的路	10/铜	骑任何野兽时消灭25名敌人
哈药过头	10/铜	用毒物影响25名敌人
有蜜蜂！	10/铜	用刺弹消灭10名敌人
快速瞄准	10/铜	用投掷碎片消灭15名敌人
正中目标	15/铜	于50步以上的距离使用长矛击杀目标
正中红心	15/铜	于70步以上的距离使用弓箭击杀目标
逮到了	10/铜	用狩猎陷阱消灭 10 名敌人
狼嚎	20/铜	用驯服的野兽消灭50名敌人
长羽毛的朋友	20/铜	用猫头鹰消灭15名敌人
专业温迦人	50/银	学会所有的技能
军械士	20/银	制作100把武器或者箭矢
坎达之跃	10/铜	爬到美洲虎守望台的顶端向下跳
冲突战	20/铜	占领10座哨站
扩张领土	50/金	占领所有的哨站
征服世界	20/铜	占领所有的要塞
动物园	15/铜	驯服7只野兽
奇特的朋友	10/铜	驯服1只稀有野兽
兽医师	15/铜	治疗驯服的野兽25只
洞穴收藏者	20/铜	拾取80个收藏品
好邻居	20/铜	完成15次“帮助温迦人”小任务
制图师	20/铜	发掘15个隐藏地点
击垮敌人	20/铜	完成10次“部落冲突”小任务
追捕大师	20/铜	完成5次“杀死野兽”小任务
温迦四型	10/铜	发现未来昔日

难点成就/奖杯说明

温迦四型

这属于一个系列的小彩蛋，只要玩家来到指定地点即可解锁这个成就/奖杯，地点如下图。



坎达之跃

同样是一个彩蛋，光从成就/奖杯名读者们大概地能猜出源自哪个游戏了。玩家只要来到指定地点纵身一跃就可以解锁。



正中目标/正中红心

步数可以使用猫头鹰的侦查标记地点来计量，屏幕中显示的数字就是玩家离该地点的步数。两者虽然要求的武器不一样，但是要点都是一样的，那就是玩家需要一个长时间静止不动的目标，哨站和篝火处的敌人会是个不错的选择。

长矛会更简单一些，但初期就可实现。计算好50步以上的距离后瞄准敌人，再把准星调高约一人升高的高度，由于长矛威力很高，所以一旦集中敌人基本就死定了。

弓箭的话则需要长型弓箭，当然普通弓箭也可以，但难度会高上不少。弄到长型弓箭后挑选目标，把准星调高约一个人头的高度，最好把目标选在一些没有戴头盔的敌人身上（标记为红色，戴头盔的为黄色），这样的话只要击中头部基本就可以保证一击必杀。





《植物大战僵尸 花园战争》的出现想必对于喜欢这个系列的玩家说都是一个大惊喜，而在时隔约两年后，《花园战争2》便横空出世，带来了植物和僵尸阵营各三位新角色，全面提升的画面表现和崭新的游戏系统等等多个新内容，同时又保持着一贯的幽默搞笑风格，更难能可贵的则是同步推出了中文版，本期特快专递，我们将会聚焦于本作的新内容以及相比起前作的改进，希望能够帮助新老玩家们快速上手。

文 稀饭　美编 小瑟

植物大战僵尸 花园战争2	EA	动作射击
多机种	Plants vs. Zombies: Garden Warfare 2	中文版
	2016年2月23日　在线1~24人	对应年龄：10岁以上
	售价为PS4：449港币、XOne：429港币	

后院战场

本作最大的一个特点就是取消了纯粹的游戏菜单界面，而是将其转化为了一个基础的游戏模式，那就是后院。和玩家们记忆中的后院不一样，现在这里变成了僵尸和植物们各占半边天，两边各有一个大本营，而中央则是双方交战的拉锯区，长期会有杂兵丧尸和杂草们在这里大战。玩家如果喜欢，可以在后院自由杀戮战场上涌现的僵尸/植物来赚取经验值和硬币，也可以启动拉锯区中央的超级力量旗帜，开启类似于山丘之王的防守模式，此时玩家需要不断击退来袭的敌人，并且保持自己位于旗帜附近，一旦玩家离开旗帜而敌人位于其附近，旗帜的占领进度条就会倒退，一旦倒退完结防守就会失败，然后会按照玩家的表现来进行成果结算。



■曾经风景宜人的后院现在已经成为了植物和僵尸的战场。



■数量丰富的每日任务足以让玩家持续地找到游戏动力。

同时后院当中玩家所处的大本营就是本作的菜单模式，其内容包含了一切玩家需要使用的功能，包括更换角色，承接每日任务，还有前往花园/墓地行动和多人游戏模式等等，均可以通过大本营去进行。因为本作已经是中文版，所以这些相关功能都已经有非常明晰的指引，本次特快当中就不多提及了，惟一需要提醒一下大家的是记得关注场景中的任务公告板，这里面发布的任务不但可以让玩家获取用于开启场景中宝箱和清除大本营杂物所用的星星，还可以提高获得经验值的倍数，里面的任务每日都会更新，所以每次登入游戏之后都要记得过来查看一下。

后院装饰和宝箱

星星是本作当中新加入的元素，其用途主要就是解锁后院当中的各种设施，最基本的就是宝箱，它们分布在后院的许多地方，地点是固定的，玩家只要靠近后花费其标注所需的星星，就可以开启宝箱，获得一定数量的硬币和钻石的同时，还会得到一次特殊奖励，其奖励的物品基本上是新解锁的后院装饰品，当然也有一些是奖励一大笔硬币。后院装饰并不能给玩家带来任何好处，不过能够用于装点后院的大本营。



■许多宝箱当中奖励的装饰品外观都非常酷炫。

与此同时，后院当中还有部分设施是可以通过星星去解锁的，例如下水道有一条鱼可以让玩家用星星去交换经验值，而疯狂标靶靶场也需要5颗星去开启，所以随着玩家不断地完成后院当中的任务，这里的秘密就会一步步地被玩家揭晓。

主线与支线任务

和刚才提到会奖励星星的每日任务不太一样，存在于后院当中的主线和支线任务可以被认为是本作的剧情模式，玩家需要完成L.E.A.F组织和顶尖僵尸两个阵营的主线任务，同时后院当中还会存在着不少头顶上有黄色感叹号的NPC，他们会给玩家发布一些简单的支线任务，一般都能够在后院当中完成。主线任务会奖励一定量的硬币，完成对应角色的全部任务后还可以获得角色的装扮部件，而支线任务的奖励则要多元化一些，有的可以给予玩家新的角色装扮部件，有的则是开启收集，甚至是提供纯粹娱乐性的挑战。虽然这些任务都是能够单人完成，但仍然需要玩家连上EA服务器才能够进行。本作主线会奖励玩家数量不少的硬币，还能够解锁不少奖杯/成就，而且打全并不会耗上太长的时间，建议玩家们在开始享受网战之前都先将其完整地打一遍，并开启无限时间生存模式。



■植物一方的最终战其实颇具挑战性，玩起来乐趣十足。

PS：注意，植物和僵尸两方都有主线任务和支线任务，其内容都是单独计算进度的，所以完成了植物的主线并不等于打通了僵尸的主线。

无限时间生存模式

本作新增的一个有趣的模式，其基本形式有点类似于墓地/花园行动，玩家需要保护时间节点，避免其被地精王手下的部队破坏，然而大部分情况下，玩家需要做的还是在铺天盖地的敌人进攻中求存，并尽量收集时间碎片，以争取获得更好的奖励。

第一次开启无限时间生存模式是一次教学，但玩家也可以努力争取让自己活得更久，因为之后再想要进入无限时间生存模式需要花费5颗星星，当然好处则是能够邀请最多三位好友和你一起挑战，以提高生存率，而如果随后玩家的星星比较充足，还可以耗费更多的星星，从更高的波数开始打起，节约时间。



■操纵机械恐龙战斗时的手感令人赞叹，宝开果然就是会玩。

●机械恐龙

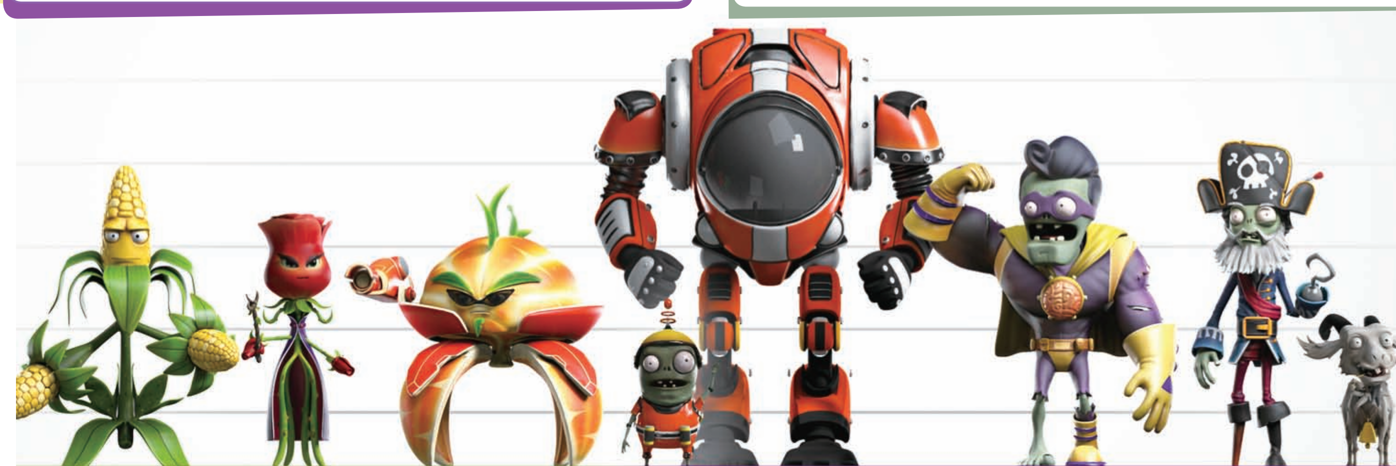
玩家在无尽时间生存模式中操纵的角色，拥有2000点生命值，不过除非打过一波攻击，不然其生命值无法恢复。机械恐龙拥有三个特殊的技能，分别是：

1. 恐龙冲撞：对应L1/LB键，向前方突进一段距离，撞飞路线上的小型敌人并对所有敌人造成伤害。

2. 能量灌注：对应△/Y键，为恐龙灌注巨大的史诗能量，使其攻击威力大幅提升，但同时降低其移动速度，同时画面下方出现能量槽，每次射击都会耗费能量，能量耗尽或再次点击△/Y键则退出能量灌注形态。

3. 恐龙甩尾：对应R1/RB键，发动一次带有一定吸力的甩尾攻击，先把敌人吸到身周，然后用尾巴砸地，对身周敌人造成伤害，只能够吸取小型敌人并将其打至浮空。





全新角色

和前作相比，《花园战争 2》在保留原有的植物和僵尸两方各四个角色外，还给两方阵营都加入了三位新角色，而角色变体的设定依然存在，所以实际上每个新角色都对应着数个变体，整体角色数量自然是蹭蹭地往上涨，但是万变不离其宗，基本角色的性能在变体身上不会发生根本性的变化，所以这次特快我们将会先介绍这六位新角色的能力，让大家了解一下他们的特点。

植物阵营

香橼



原型是香橙，身分是来自未来的赏金猎人，所以使用的武器和技能都非常先进。从定位上来说，香橼和僵尸方的工程师有点类似，有封印敌人技能并降低移动速度的范围技能和快速移动手段，不过在身板子厚度和耐打击能力上，香橼显然要更为突出，它拥有 200 点生命值和能够在正面展开的护盾，用来吸引火力绝对是一流。但同时它的香橼球技能可以随时开启关闭，这也让它成为了游戏当中机动性最强的角色。当然有得必有失，香橼的正常形态移动速度相对偏慢，而且主力武器柑橘射线在持续输出时非常容易过热，用起来较为考验玩家对战场状况的判断能力。它的三个默认技能为：

1. 电磁脉冲桃：对应 L1/LB 键，对命中范围内的敌人产生减速效果，玩家角色会被短暂封印技能，对于机甲单位有额外特效。

2. 香橼球：对应△ /Y 键，使用后变为香橼球，失去常规攻击能力，但是移动速度加快，跳跃能力提升，同时 L1/LB 键变为加速技能，让香橼球在一段时间内移动速度提升，R1/RB 键变为冲撞技能，在短暂蓄力后对角色面朝方向发动撞击，对行进线路上的敌人造成伤害。

3. 果皮护盾：对应R1/RB 键，在角色正面生成一面护盾，可以抵挡敌人的射击，而不会阻挡角色自身的武器射击，护盾本身有耐久度，而且持续一段时间后也会消失，再按一次 R1/RB 键可以取消护盾。

玫瑰



从角色外观上大家都能猜得出来，玫瑰是一位法师，她的定位也是以辅助进攻和对敌人施加负面状态为主，但目前因为主武器设计上存在着不平衡之处，导致玫瑰成为了网战的主流。她的基本攻击魔法蓟带有一定追踪性能，全部打得准的情况下可以轻松击杀一个拥有 100 点生命值的角色，同时三个主力技能都有着非常不错的性能，哪怕日后其主要武器能力被削弱，只要玩家能够熟练掌握其技能的使用时机，也能够发挥强大的战斗力。玫瑰的三个默认技能如下：

1. 时间圈套：对应 L1/LB 键，对目标地点发动一次时间减缓法术，不造成伤害，但是会令范围内的目标移动速度减缓，并且技能被封印，发动前有一个施法动作，玩家可以趁机调整射击角度。

2. 神秘谜团：对应△ /Y 键，玫瑰会变为能量形态，不会受到伤害，此时画面下方会出现能量槽，并徐徐下降，如果玩家使用射击键，会发动一次小范围的冲击，对敌人造成伤害，但是却大幅度削减能量槽，在满能量槽的情况下，玫瑰可以最多发动三次范围冲击。

3. 变羊术：对应 R1/RB 键，对目标地点发动一次变羊术，不造成伤害，但是会令范围内的目标变成山羊，此时目标会失去原本的角色能力，被替换为山羊的技能，而主武器攻击会变为山羊冲撞，有一个较短的发动时间，但冲撞的威力不俗。

玉米粒



三位新角色当中的火力最猛的一位，主武器就是双手的玉米梗炮，弹匣高达 35 发而且射速惊人，但在远程射击时威力会遭到削减，而且上弹时间较长。同时玉米粒的三个主力技能冷却时间也不短，但是它是惟一一个三个主力技能全部是攻击技能的植物，算准时机把三个技能连续使用，可以造成惊人的杀敌效果，是喜欢火力压制的玩家们的最爱。玉米粒的三个技能如下：

1. 奶油狂袭：对应 L1/LB 键，角色投掷出一个没有杀伤力但是有碰撞判定的烤马铃薯信号弹，落地后会有数发爆炸奶油从天而降，对落点附近的目标造成爆炸伤害。

2. 玉米壳飞：对应△ /Y 键，角色高高跃起，同时对身下连续发射总共 50 发玉米梗，跳跃默认为朝前方跃起，但角色飞身在空中时玩家可以一定程度上操纵其飞行的方向和子弹的落点。

3. 玉米壳射击：对应 R1/RB 键，角色双手蓄力，然后发射出玉米壳飞弹，在落点处造成大范围爆炸伤害。发射前的蓄力时间约为 1 秒，可用于调整瞄准角度。

僵尸阵营

小僵尸



看身材明显是经不起折腾的小僵尸却是个实力派角色，它的生命值的确只有 50 点，所以在常规状态下并不适合与敌人正面对抗，作为主武器的一对冲锋枪虽然射速高上弹快，但是威力不足，建议用于辅助杀敌。但是小僵尸的三个技能都非常强势，抓准机会发动甚至有可能以一敌多。同时他拥有二段跳能力，第二段跳长按还可以短暂浮空，也使得小僵尸能够更为便利地移动到高台地形。当然，小僵尸的最大杀招仍然是机甲召唤，而且不同变体的机甲配套的技能和性能都不一样，各有特点，非常考验玩家的使用经验。

1. 重力手榴弹：对应 L1/LB 键，在投掷地点产生一个反重力力场，被命中的目标会被浮空，无法移动，但仍然可以进行射击。

2. 机器人呼叫：对应△ /Y 键，

召唤Z机甲，有短暂的召唤时间，完成后变为操纵机甲，拥有机甲专属的主武器攻击和三个新的技能，其中△/Y键技能固定为脱离机甲并让其自爆。机甲拥有能量槽，能量消耗完毕、主动脱离机甲和机甲生命值归零时机甲都会爆炸，不过前两种情况小僵尸可以安全脱离，最后一种情况小僵尸会被炸死。机器人呼叫是惟一一个游戏刚开始时处于冷却状态的技能，需要等待一段时间后才能完成冷却。

3. 小僵尸舞：对应R1/RB键，小僵尸不停旋转，对身周大范围发动射击，期间角色可以用较低的速度移动，但仍然会受到任何攻击造成的伤害，角色死亡则小僵尸舞会被强行终止，另外旋转射击能够对浮空的角色造成伤害，所以可以和重力手榴弹进行完美配合。

超级脑袋



超级脑袋是僵尸阵营当中的第一位近战型角色，不过其定位并没有食人花那么纯粹，在通常状态下，他的射击攻击为大威力的英勇铁拳连击，但是在瞄准时则会改为发射英勇光线，所以算得上是远近皆宜。不过他的常规移动速度不高，倒是拥有惊人的跳跃力，所以使用难度比起其他角色都要高。所以虽然生命值高达200点，超级脑袋的使用定位和食人花有点类似，也是不强调正面进攻，而是采用迂回的方式靠近敌阵，然后发挥其强大的近战能力，撕裂对手的阵形。

1. 超高级球：对应L1/LB键，蓄力后发出一个波动拳，击中目标后发生爆炸，造成范围伤害。因为蓄力时间过长，不建议在地面使用，可以在跳跃过程中发动并瞄准目标，比较不容易被躲开。

2. 涡轮旋风：对应△/Y键，角色不断旋转，并伤害身周的所有敌方目标，期间可以移动以追击敌人，可以在空中发动。

3. 英勇飞踢：对应R1/RB键，角色朝着身前发动飞踢并前移一段距离，对直线上的所有目标造成伤害，移动距离较短，但是在跳跃过程当中可以发动，能够用于位移或是空中发动袭击。

死胡船长



虽然一只脚是木脚，不过死胡船长并没有什么移动速度上的缺陷，要说比较不利的就是武器本身射速不太高，盲射命中率低得发指，所以基本定位就是偏向于狙击。他的技能定位比较奇特，远近皆有，还有操纵鹦鹉轰炸敌人的能力，所以总体而言是一位中远距离定位的角色，正面对抗能力不强，但是在不被火力压制的情况下可以发挥出独特的战斗力。

1. 桶子爆破：对应L1/LB键，双重定位的技能，角色变为一个爆炸桶，当其处于桶中时可以免受伤害，但是无法进行攻击，而如果用射击键触发爆炸，则要等待引线烧完之后才能够产生一次大威力爆炸，可用于逃命或是出其不意地绕背炸翻敌人。

2. 鹦鹉伙伴：对应△/Y键，前作当中工程师的僵尸无人机变体版，能力完全一致，玩家可以操纵鹦鹉在高空中对敌人进行射击，此时L1/LB键对应下降，R1/RB键对应升空，△/Y键则变为发动定点轰炸，操纵鹦鹉时玩家角色无法移动，如果角色受到攻击、鹦鹉能源耗尽或是被摧毁则操纵中止。

3. 骑乘大炮：对应R1/RB键，召唤出一门大炮，角色骑乘在上方，可以操纵其瞄准的方向，用射击键开炮，此时画面下方出现炮弹槽，炮弹耗尽则骑乘状态结束，玩家也可以通过再次按下R1/RB键退出这一状态。大炮射击距离远，但是精度一般，而且爆炸威力较低。

老角色改动

相比起三个新角色的各种崭新技能，本作在对于八位老角色改造上并没有花太多心思，只是对部分角色的技能作出了一点调整，前作一路玩过来的玩家可能会一时觉得有点不适应，但相信很快就会习惯这些改动，这里也顺便列举一下。



工程师

前作中△/Y键对应的僵尸无人机被修改为大型电伏冲锋枪，其实效果就等于是豌豆射手的豌豆格林机枪，工程师会召唤出一个炮台并坐在上方，此时角色无法移动，画面下方出现弹药槽，弹药耗尽或是玩家主动取消状态后角色就会重新回到正常形态。

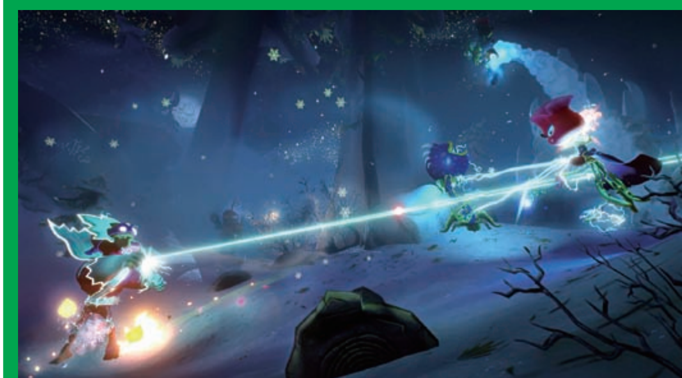
科学家

前作中L1/LB键对应的治疗药剂喷洒器变成了科学治疗射线，功能与向日葵的治疗光线完全一致，使用后会锁定附近受伤的目标并对其进行持续治疗。

模式调整

严格来说，《花园战争2》其实并不存在真正意义上的新模式，这很大程度上是因为前作当中存在着一定的阵营差异，例如草地占领模式中，植物永远是守方，僵尸永远是攻方，而花园行动则永远是植物防守大批僵尸NPC的进攻。《花园战争2》抹平了这个差异，现在草地占领模式当中，植物和僵尸的攻守是轮换的，而且打掉对方最终基地不再只是粗暴地打爆建筑核心，同时僵尸方也增添了墓地作战，其形式就是花园行动的翻转版。

同时，本作也整合了前作免费DLC当中添加的游戏模式，所以地精炸弹、绝对歼灭战和郊区作战也在一开始就于本作的多人模式中登场，从前作一路玩过来的玩家们可以无障碍地继续享受网战的乐趣。



奖杯/成就综述

来到系列第二作，《植物大战僵尸 花园战争2》的奖杯/成就获取难度也下降到了一个非常宜人的地步，虽然游戏本身仍然需要玩家连上服务器才能够玩，但是绝大部分的奖杯/成就都可以通过单人游戏或是和AI对战来解锁，真正需要联网完成的只有两个奖杯/成就，而且完成起来异常简单。不过有一部分奖杯/成就的确还是需要玩家花费一定的时间去完成，另外绝大部分和羊相关的奖杯/成就虽然一个人玩也可以搞定，但是在网战当中会更容易达成，所以建议有条件的玩家两只脚走路，单人内容和网战同步进行，能够进一步提高效率，尤其是墓地/花园行动的疯狂难度挑战，最好还是找上三位好友一同挑战，光靠几个脑残的AI伙伴是很难打过去的。

奖杯/成就列表

奖杯/成就名称	点数/杯种	解锁条件
白金	白金	获得此奖杯外所有奖杯。
该出去走走了	100/金	把某一个角色晋升五次。
我爱星星	25/银	第一次花费星星。
血洗他们	25/银	消灭5000只僵尸。
Z姥姥说……	25/铜	消灭5000株植物。
疯狂境界	50/银	完成一场“疯~狂~”难度的墓地/花园作战。
化解攻势	50/银	在墓地/花园作战中累计击退100波攻击。
又不是我老大	25/银	在墓地/花园作战中累计击退3波超级BOSS攻击。
这是我的岛	50/银	在后院战场开启超级力量旗帜后一直坚守到超级BOOS攻击出现并挺过这一波攻击。
真是经典!	10/铜	完成10个史诗级的每日任务。
老大在看哦	25/铜	把你在任务告示板上的经验值奖励倍数提升到最高。
踩平这块地	10/铜	使用小僵尸召唤的Z机甲发动的超级重踏能力累计消灭50株植物。
太甜美了	10/铜	使用香橼的电磁脉冲桃累计瘫痪50台Z机甲。
简直超级	10/铜	使用超级脑袋的英勇铁拳和英勇光线分别消灭25株植物。
是谁的地盘	10/铜	使用死胡船长主武器的盲射射击和瞄准射击分别消灭25株植物。
专家出马	10/铜	第一次晋升一位角色。
鹰眼猛者	10/铜	在疯狂标靶射击挑战中获得S级评价。
轻舞对热舞	5/铜	在消灭一位玩家操纵的角色后立刻让自己的角色作出表情。
玩伴	5/铜	前往你朋友的后院战场，或是邀请一位朋友拜访你的后院战场。
你还能相信谁?	5/铜	在后院战场消灭一次你的朋友。
僵尸也爱美	10/铜	为一把僵尸武器更换皮肤。
英雄末路	10/铜	使用消耗品制作出的植物或僵尸炮台消灭一个敌人。
换皮者	10/铜	在单人进行墓地/花园行动时更换自己使用的角色。
仅限VIP!	5/铜	用你自己制定的规则玩一场私人比赛。
你笑死我的羊了!	10/铜	操纵玫瑰累计把100个僵尸变成羊。
噢，玉米壳!	10/铜	操纵玉米粒用玉米壳导弹累计消灭25个僵尸。
玉米身分	10/铜	操纵植物角色进入后院战场中的僵尸大本营。
就要地精!	25/银	找到所有花园侏儒雕像。
地精人过度	25/铜	进入侏儒的地盘。
全基地我最爱的Z机甲	5/铜	操纵植物角色时，消灭一个Z7小僵尸。
有什么遗羊吗?	10/铜	在被变成羊时消灭一株植物。
营羊早餐	10/铜	操纵食人花时，吞吃掉一只山羊。
敌军触手的后方	10/铜	操纵僵尸角色进入后院战场中的植物大本营。
暂露新芽	5/铜	完成对应主线任务后解锁。
全靠玉米	5/铜	完成对应主线任务后解锁。
女王殿下	10/铜	完成对应主线任务后解锁。
芒果盛宴	10/铜	完成对应主线任务后解锁。
不怕你骂	10/铜	完成对应主线任务后解锁。
好恶!	10/铜	完成对应主线任务后解锁。
豌豆险境	10/铜	完成对应主线任务后解锁。
金光闪闪	10/铜	完成对应主线任务后解锁。
转移观光团	10/铜	完成对应主线任务后解锁。
绝妙旅程	10/铜	完成对应主线任务后解锁。
有什么圈套	25/铜	在下水道的鱼处花费星星换取经验值。
草坪护理	25/铜	使用一件史诗物品装饰你的后院。
西印度丁香	25/铜	操纵植物时进入无限时间生存模式。
能量弦理论	25/铜	操纵僵尸时进入无限时间生存模式。
夏季王者	25/铜	击败黄色侏儒王。
冬季王者	25/铜	击败蓝色侏儒王。
春季王者	25/铜	击败绿色侏儒王。
秋季王者	25/铜	击败红色侏儒王。
四原色	100/金	击败真正的侏儒王。



進撃の巨人 attack on titan

故事模式通关时间：约15小时
本文对应游戏版本：1.00

文 苍穹　美编 小瑟

进击的巨人	Koei Tecmo	动作
多机种 进撃の巨人		日版
2016年2月15日	本地1人、在线1~4人	对应年龄：17岁以上
售价为PS3/PS4：7302日元、PSV：6480日元		

本作基于同名热门动漫作品改编，由以《无双》类游戏见长的ω-Force小组负责开发，玩法却并非之前惯用的“一骑当千”，而是完美地重现了原作中活用“立体机动装置”与庞大的巨人展开周旋的战斗方式。游戏将于3月24日更新大型补丁，对应多人在线模式，同时中文版也已确定将于6月2日上市。本篇特快就为各位读者介绍本作的各项系统以及奖杯相关的要素。



基础篇

基本操作

PS4 按键	功能
左摇杆	（轻推）步行 /（重推）跑动
右摇杆	镜头转动 /（战斗状态）切换锁定部位
方向键←/→	选择道具
方向键↑	使用道具
方向键↓	变更队伍方针
△	攻击
□	立体机动 /（战斗状态）射出缆绳
×	跳跃 /（空中）喷射
○	补给 / 邀请成为同伴 / 上马 / 使用炮台 /（长按）下马或离开炮台
L1	镜头重置 /（战斗状态）切换攻击对象
L2	切换地图显示
R1	进入或解除战斗状态
R2	发动决战狼烟 / 变身成巨人（艾伦特有）
Options	挑衅
触摸板	显示情报画面

画面介绍



①巨人情报。
②战况槽，人类（蓝色）与巨人（红色）的战况对比。
③小地图。
④锁定标志。
⑤资材标志。
⑥队伍情报。
⑦角色情报。

◆巨人情报



①巨人各部位的情况：红色表示当前锁定部位；黑色表示部位已破坏；有金色矿物标志的表示该部位破坏后可得到资材。

②锁定部位的名称和血槽。

③弱点图标：表示闪光弹、音响弹对此巨人有无效果。

④眼睛图标：表示巨人已发现并锁定玩家。

◆角色情报



①角色头像：头像边出现红色效果表示受到伤害，本作并没有直观的体力槽，只能通过角色头像和画面四周的血迹效果判断。

②狼烟槽：蓄满即可发动决战狼烟，头像下方的黄色块表示已发动过狼烟的次数。

③所持道具：数字为绿色时表示已到达上限。

④瓦斯槽：当前瓦斯罐的残余气体量。

⑤刀刃槽：当前刀刃的耐久度残余量。

⑥加速槽：角色陷入濒死状态时显示，每发动1次加速时间消耗1条，左侧的绿色数字表示残余使用次数。

目标图标

本作的地图很大，小地图上会用各种图标提示玩家，场景中的图标上方还会以数字表示目标距离玩家多少米。图标的具体含义请参看下表。

图标	解释
	人类
	任务目标相关的人类
	败北条件相关的人类
	巨人
	任务目标相关的巨人
	胜利条件相关的巨人
	奇行种
	任务目标相关的奇行种
	胜利条件相关的奇行种
	主任务的信号弹
	副任务的信号弹
	主任务目标地点
	副任务目标地点

图标	解释
	队伍成员
	发现并锁定玩家的巨人
	应该优先攻击的目标
	补给兵
	回复药
	瓦斯罐
	刀刃
	闪光弹
	音响弹
	火炎瓶
	炮台
	防卫设施
	马
	陷阱





移动篇

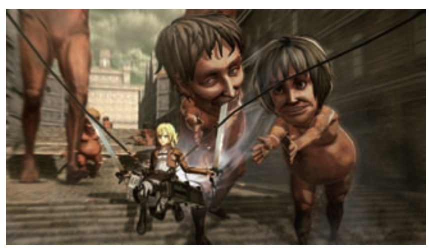
步行

推动左摇杆，让角色朝一个方向移动几步后就会自动进入跑步状态，相比《无双》游戏中的步行速度快不少。但是由于本作的地图很大，且巨人的攻击判定范围广，步行一般只在需要小范围调整位置的情况下使用，如靠近同伴、拾取道具、登上炮台等，并不适合用来在战斗中与敌人周旋。

立体机动

"立体机动装置"是原作中的一个重要设定，有了它才能让人类拥有超高的机动性，从而向体型相差悬殊的巨人们发起反攻。在移动中按□键就能向附近的物体射出缆绳，将角色拉到空中。在半空中可以继续用□键钩住其他目标向前方移动（长按□键即可），按×键则能消耗瓦斯进行喷射，从而实现高速移动。一般角色在空中只能喷气一次，有"连续ダッシュ"技能的角色可以发动两次喷射冲刺。此外，在墙壁、岩壁等垂直场景时，按住□键可以利用缆绳的拖动向上方垂直行走。

当画面中出现这种禁止图标时表示周围没有能钩住的目标，或是由于场景遮挡等情况导致缆绳无法命中当前锁定的目标。



骑马

除了城镇、森林等场景外，本作还有在广阔的平原上展开的战斗。一望无际的平原往往只有零星的树木和散落的建筑，无法像其他场景那样连续使用立体机动装置，这时就要借助军马展开高速移动了。靠近军马后按○键上马；骑乘状态按×键可进行冲刺，但需要消耗马的耐力槽，不冲刺时耐力槽自动回复，而骑马跳跃是自动的；下马则需要长按○键。军马会自动跟着玩家控制的角色跑，不需要按键"叫马"，但也不能骑其他人的马。（少数情况下马匹有可能会因为卡在场景中，暂时无法靠近玩家。）



战斗篇

战斗状态

当附近有巨人时屏幕上会出现黄色菱形的提示，按R1键角色就能进入锁定目标的战斗状态。小型巨人只有后颈一个锁定位，大型巨人除了后颈外，还有四肢可供锁定。通过右摇杆选择好部位后按□键射出缆绳，命中敌人的身体后锁定框下方会出现一条蓝色的半圆形槽，表示缆绳的耐久，一旦该槽耗尽，缆绳就会崩断。如果角色和巨人之间的缆绳被树木、建筑或是其他巨人碰到也会崩断，需要重新发射。在利用缆绳锁住敌人的状态下，推动左摇杆能以锁定部位为圆心展开左右移动，按×键则能消耗瓦斯进行喷射，用来加速或是回避。

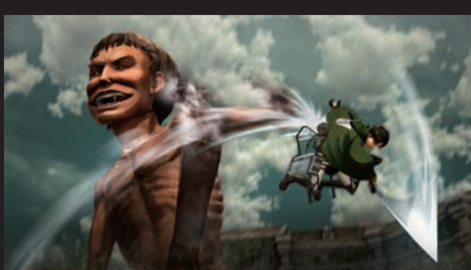


攻击判定&断肢

用缆绳钩住敌人的部位后，松开左摇杆时角色就会自动进入向巨人突进的状态，经过一定距离的加速会出现喷气特效，此时按△键就能对部位展开攻击。如果此阶段按×键消耗瓦斯喷射，也能在短时间提升速度，避免距离不够、加速不足的情况出现。切记对巨人造成巨大伤害的重要前提是：①准确命中锁定部位；②有足够的加速度。如果攻击被其他部位挡到就会出现“部位に命中せず”的提示，攻击时的速度不够快则会出现“加速不足”的提示。只有在加速充分、准确命中锁定部位的情况下，才会弹出红色的伤害数值，因此出刀的角度和速度都至关重要。

由于巨人拥有超强的再生能力，受到的伤害会缓缓回复，惟有对后颈造成造成严重损伤后才能将其击倒。一般巨人锁定后颈时要从上方、侧方或后方攻击才能准确命中，小型巨人即使从正面也可以切掉后颈肉（只要不撞在它脸上）。不过巨人们绝不是傻傻地站在原地任人类宰割，它们的视线往往会紧跟玩家，此时可以采取断肢战术——先集中攻击对方的四肢，巨人被断肢后会有一段时间的硬直，腿被切断后行动和转身速度都会大幅下降，双手被切断就无法再抓向周围的人类。对于带有资材的部位，也只有断肢后才能得到相应的“部位破坏报酬”。

部分巨人在一开始是无法命中后颈的（锁定框出现×号标记），



需要先破坏其双臂或双腿的防御部位，才能够攻击到后颈。防卫部位的圆形框以黄色表示，非防御相关的部位则往往会带有资材，比如双腿有资材，那么切断两只手臂就能解除后颈的防御效果，反之同理。注意，巨人的断肢在一段时间过后也是能够恢复的，因此战斗一定要追求速战速决。先断肢再削后颈固然是最稳妥的打法，但是速度较慢。在要求快速杀敌的场合，不妨第一时间锁定后颈，并以连续喷射来快速绕到巨人侧面或后方，一击命中弱点。对于后颈有防御的巨人也可以用闪光弹、音响弹来暂时解除效果。当然这些战术都需要消耗不少瓦斯和道具。

濒死&加速时间



一旦被巨人抓住，屏幕中央会出现按△键挣脱的提示，外围还有一绿、一红两圈圆形槽。玩家连打△键的速度越快，绿色的连打槽减少得也越快，只要在红色的捕食槽清空前率先清空连打槽，就能切断手指、顺利挣脱，否则会被巨人吃掉。如果在被抓住的时候同伴及时对巨人发动了攻击，同样也能挣脱。

被巨人抓住或是受到其他巨大伤害后，角色就会陷入濒死状态，移动速度大幅下降，且不能进行跳跃。除了立即使用回复药外，这种状态经过一段时间也会自动解除。当角色处于濒死状态时受到敌人的攻击会自动触发加速时间（**アクセルタイム**），在头像下方的加速槽清空前，周围的一切动作都会变慢，玩家有充足的反应时间来躲避致命攻击。但要注意，加速槽左侧的数字表示触发加速时间的次数限制，一旦耗尽就无法再使用。如果顺利解除濒死状态，加速时间的使用次数也会得到重置。

辅助道具&补充

瓦斯和刀刃都是作战中非常关键的消耗品，没有瓦斯就无法进行喷射，刀刃槽耗尽则无法发动有效攻击，需要通过←/→键来选择道具，并按↑键进行更换。注意这个更换动作需要一定的时间，而且过程中角色并不是无敌状态，因此要格外小心。

在战场上靠近补给兵后按○键就能得到道具补充，全部消耗品的数量+1（少数情况下只补给单一一种道具，但数量往往更多）。一些NPC在战死后，调查他们的尸体也能得到一种消耗品作为补充。

随着进击模式流程的推进，还能逐渐解锁几种辅助道具，具体的功能如下。

闪光弹：使巨人暂时失明，进入硬直状态的同时解除后颈的防御状态。但对通过声音搜索人类的巨人无效。

音响弹：使巨人暂时失聪，进入硬直状态的同时解除后颈的防御状态。但对通过视觉搜索人类的巨人无效。

火炎瓶：攻击的同时烧掉体毛，与兽之巨人对抗的必需品。准确命中其他巨人的各部位也能造成伤害。

同伴指挥

在战场上靠近人类同伴后，有“**連れて行く**”字样的都可以按○键邀请其加入队伍，最多能有4名同伴同行。一旦巨人抓住NPC，在它下手捏死人类前对任意部位造成伤害皆可令巨人松手，救下陷入危机的同伴。同伴人数增加后，一齐攻击的威力也会提高，部分同伴还会在玩家站定不动时赠予消耗型道具。队伍人数超过上限后，在有新同伴加入时可按方向键的↑/↓/←/→选择一人替换，而通过完成副任务或主线流程加入的角色，则会自动顶替掉大众脸同伴。同伴有C、B、A、S的

TIPS 有“战术眼”技能的角色在被巨人抓住时，按○键指挥同伴攻击也能自救。

评级，级别越高战斗力越强。按↓键可以切换小队当前的作战方针，具体如下。

散开：自动攻击周围的巨人。

护卫：守护我方重要的士兵。

集中：在玩家的攻击过后，一齐攻击锁定的巨人，发动过后需要一段冷却时间。



命令：有“战术眼”技能的角色特有，能按○键对同行的士兵下达命令，让他们攻击自己目前锁定的目标。命令过后需要一段冷却时间。

炮台&陷阱

场景中有时还有特殊的设施供玩家使用，完成副任务后也有机会追加这些设施，具体功能如下。

炮台：按○键操作，左右摇杆皆能用于瞄准，按△键即可发炮，装填弹药需要一段时间。当残弹数为0后，长按○键离开炮台就会自动回复残弹数。

陷阱：引诱巨人走到陷阱上自动触发，对腿部造成巨大伤害，使其无法行动。

捕获装置：进击模式第2章第3话“巨人捕获作战”特有，把巨人引诱到指定地点后自动触发并捕获，一般的战斗没有机会用到。



■大炮的攻击力很高，但发射速度较慢，瞄准需把握提前量。

决战狼烟

玩家成功破坏巨人的部位后，就能积攒狼烟槽，而当完成副任务时，也能令狼烟槽直接攒满。按R2键可发动“决战狼烟”，狼烟槽徐徐减少的同时强化角色的全部能力，回复一定量的瓦斯槽、刀刃槽和体力，并能召唤援军协助作战。在此效果中，瓦斯槽和刀刃槽是不会消耗的，因此玩家可以尽情地使用喷气冲刺，但是角色并非无敌，依旧有被巨人抓住的可能。

战斗中每发动1次决战狼烟，角色头像下方的旗帜就会亮起1部分色块。决战狼烟的持续时间会随着发动次数的增多而延长，出现的援军数量也会因此增多，最多可积累4段。

巨人化



主人公艾伦特有的能力，在进击模式前3章的特定关卡会根据剧情变身，进入终章后R2键的“决战狼烟”则会自动改成“变身巨人”的效果。巨人化后头像边会出现绿色的体力槽和黄色的怒气槽（レイジゲ－ジ），怒气槽随着攻击不断积蓄，用于发动强力的必杀技。具体的操作如下表。

PS4 按键	功能
□	通常攻击
△	投技攻击
×	回避，回避中按□键为突进攻击
× 长按	跳跃，在空中按□键为下落攻击
○	消耗怒气槽发动愤怒攻击（レイジアタック）
R1	锁定讨伐目标 / 解除锁定
L1	切换锁定目标

在以艾伦的巨人形态对抗女巨人、铠之巨人等特殊巨人时，把对方打入气绝状态后会靠近会出现“ぶつ杀す”的提示，按○键即可发动强力的追击。

巨人特性

一般巨人：除了小型、中型、大型的区别外，还有胖或瘦的体型区别。瘦的巨人转身和移动速度快，绕背相对困难，而胖的巨人肥硕的肚子很容易挡住玩家对双手的攻击。

奇行种：思维和行动方式相对诡异的巨人，往往会追击特定的目标或是采取意想不到的行动。

女巨人：特定部位会发生硬化，濒临危机时后颈甚至能长时间处于硬化状态，攻击难以奏效。需要先破坏其他部位，才能解除硬化状态。

兽之巨人：身体被体毛覆盖，各部位的血槽上还有一条白色的槽，需要先投掷“火炎瓶”烧掉表层的体毛。兽之巨人会用双手防御后颈，必须先断肢才能攻击到弱点。在防御状态经过一定时间后，还会进入全身发红的暴走状态，攻击频率大幅上升，切断双腿可以封印暴走。



铠之巨人：各部位覆盖着铠甲，能弹开攻击，必须从没有铠甲覆盖的方向（如腿部后侧）展开进攻，攻击才能奏效。

超大型巨人：进击模式第1章第1话初次遭遇，用大炮与其对抗。平时瞄准超大型巨人的头部射击，当它做出举手拍击的动作时，要立刻攻击手部中断动作，否则墙壁会遭到损坏。在终章的最终关再度遭遇时，虽然也可以上前硬砍，但先完成战场上的其他任务、令炮台准备完成后，再用炮击阻止其前进更为有效。破坏双腿后才能对其上半身展开攻击。



角色篇

本作共设置了10名操作角色，随着流程的推进自动解锁。进击模式前三章的关卡限定出场角色，进入终章后就会解除这一限制，而壁外调查模式则不限角色。人物共有6项能力，“兵士练度”提升后只解锁角色各自的技能，六角形能力图表是基本不会变化的（仅少数技能对能力有影响）。

筋力：数值越高，攻击力越高。

灵活（器用さ）：数值越高，瓦斯槽和刀刃槽的消耗量越少。

集中力：数值越高，瓦斯槽和刀刃槽的消耗量越少，濒死状态下加速时间的使用次数越多。

耐力（スタミナ）：数值越高，缆绳钩住巨人身体的维持时间越长。

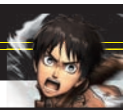


体力：数值越高，越能承受巨人的攻击，被巨人抓住时越容易挣脱。

统率力：数值越高，命令同伴攻击巨人时造成的伤害越高。

TIPS 艾伦在变成巨人的瞬间也有伤害判定，因此可尽量冲到人堆里再按R2键变身。

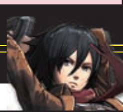
艾伦（エレン）



解锁时机： 初期

技能名称	技能效果	习得条件
无铁炮	统率力下降	LV.1
巨人化	能够变成巨人	通过进击模式第 3 章第 7 话后，技能“无铁炮”变化
急降下攻击	从敌人上方展开攻击时，能发动强力的下落攻击	LV.2
根性	即使体力减少行动也不会变得迟钝	LV.3
连续ダッシュ	能连续发动两次喷气冲刺	LV.4
集中	决战狼烟的持续时间延长	LV.5
回转斩り	长距离加速后，能使出强力的旋转斩击	LV.6

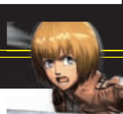
三笠（ミカサ）



解锁时机： 初期

技能名称	技能效果	习得条件
连击	攻击命中后，连打△键能发动追加攻击	LV.1
急降下攻击	从敌人上方展开攻击时，能发动强力的下落攻击	LV.2
集中	决战狼烟的持续时间延长	LV.3
连续ダッシュ	能连续发动两次喷气冲刺	LV.4
回转斩り	长距离加速后，能使出强力的旋转斩击	LV.5
决斗者	对锁定自己的巨人攻击力上升	LV.6

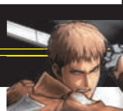
爱尔敏（アルミン）



解锁时机： 初期

技能名称	技能效果	习得条件
战术眼	能对共斗的士兵下达命令	LV.1
连续ダッシュ	能连续发动两次喷气冲刺	LV.2
准备万端	在战场持有的道具数增加	LV.3
おねだり上手	共斗的士兵的攻击间隔缩短	LV.4
集中力变化	集中力上升	LV.5
用意周到	在战场持有的道具数大幅增加	LV.6

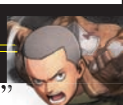
让（ジャン）



解锁时机： 通过进击模式第1章第4话“谜の巨人”

技能名称	技能效果	习得条件
连续ダッシュ	能连续发动两次喷气冲刺	LV.1
准备万端	在战场持有的道具数增加	LV.2
空中刃换装	能在空中更换刀刃，并把废弃刀刃扔出去造成伤害	LV.3
统率力强化	统率力上升	LV.4
急降下攻击	从敌人上方展开攻击时，能发动强力的下落攻击	LV.5
绊の力	共斗的兵士数越多，攻击力越高	LV.6

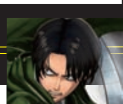
柯尼（コニー）



解锁时机： 通过进击模式第1章第4话“谜の巨人”

技能名称	技能效果	习得条件
急降下攻击	从敌人上方展开攻击时，能发动强力的下落攻击	LV.1
奇袭	对尚未发现自己的巨人攻击力上升	LV.2
ステルス	不容易受到巨人的注意	LV.3
追い打ち	巨人残余的部位越少，攻击力越高	LV.4
スタミナ强化	耐力上升	LV.5
连续ダッシュ	能连续发动两次喷气冲刺	LV.6

利威尔（リヴァイ）



解锁时机： 通过进击模式第2章第1话“调查兵团”

技能名称	技能效果	习得条件
回转斩り	长距离加速后，能使出强力的旋转斩击	LV.1
连击	攻击命中后，连打△键能发动追加攻击	LV.2
空中刃换装	能在空中更换刀刃，并把废弃刀刃扔出去造成伤害	LV.3
急降下攻击	从敌人上方展开攻击时，能发动强力的下落攻击	LV.4
连续ダッシュ	能连续发动两次喷气冲刺	LV.5
绊の力	共斗的兵士数越多，攻击力越高	LV.6

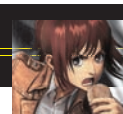
韩吉（ハンジ）



解锁时机： 通过进击模式第2章第5话“トロスト区归还作战”

技能名称	技能效果	习得条件
战术眼	能对共斗的士兵下达命令	LV.1
追い打ち	巨人残余的部位越少，攻击力越高	LV.2
急降下攻击	从敌人上方展开攻击时，能发动强力的下落攻击	LV.3
おねだり上手	共斗的士兵的攻击间隔缩短	LV.4
集中	决战狼烟的持续时间延长	LV.5
准备万端	在战场持有的道具数增加	LV.6

萨莎（サシャ）



解锁时机： 通过进击模式第3章第4话“森の入口にて”

技能名称	技能效果	习得条件
驱逐ボ－ナス	部位破坏报酬容易获得稀少资材	LV.1
器用さ强化	灵活上升	LV.2
连击	攻击命中后，连打△键能追加攻击	LV.3
ステルス	不容易受到巨人的注意	LV.4
奇袭	对尚未发现自己的巨人攻击力上升	LV.5
猎兵	全能力上升	LV.6

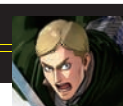
克里斯塔（クリスタ）



解锁时机： 通过进击模式第3章第4话“森の入口にて”

技能名称	技能效果	习得条件
カリスマ	更容易积蓄狼烟槽	LV.1
报酬ボ－ナス	获得的报酬资金上升	LV.2
おねだり上手	共斗的士兵的攻击间隔缩短	LV.3
驱逐ボ－ナス	部位破坏报酬容易获得稀少资材	LV.4
连续ダッシュ	能连续发动两次喷气冲刺	LV.5
决斗者	对锁定自己的巨人攻击力上升	LV.6

艾尔文（エルヴィン）



解锁时机： 通过进击模式第3章第7话“战士は踊る”

技能名称	技能效果	习得条件
战术眼	能对共斗的士兵下达命令	LV.1
カリスマ	更容易积蓄狼烟槽	LV.2
空中刃换装	能在空中更换刀刃，并把废弃刀刃扔出去造成伤害	LV.3
用意周到	在战场持有的道具数大幅增加	LV.4
根性	即使体力减少行动也不会变得迟钝	LV.5
连击	攻击命中后，连打△键能追加攻击	LV.6



营地篇

在进击模式的章节之间有机会返回兵舍或营地，壁外调查模式的大本营也是营地（キャンプ）。在此界面按 × 键能进行营地中特有的加速跑，Options 键的功能也不再是挑衅动作，而是改为打招呼。营地里有丰富的设施可供玩家利用（后文详述），还有大量的角色可以对话，NPC 头上的图标具体表示如下。

红色叹号： 主线剧情对话，选择有红色“！”标记的选择支就能推进主线剧情。

省略号： 能展开自由对话，对主线无影响，可以用来了解角色和剧情。

星号： 该 NPC 对话的对话尚未

TIPS 选择兵长利威尔在营地界面按Options键，能做出动画版中经典的踢腿动作。



触发过，或是装备配给所等功能设施开放了新的装备、资材或军马。

黄色叹号：依赖委托相关的对话，回答“はい”受领后才会开始计数。

蓝色问号：完成一定依赖委托后出现，支线事件对话。部分支线能解锁角色的服装造型，如完成利维尔的“完璧なお仕事”系列委托后，就能获得艾伦和兵长的扫除装。

装备配给所

用于开发新装备，具体分为刀身、鞘・气罐（ボンベ）、立体机动装置3项，更换装备也会对角色的外观造成一定影响。首先介绍装备的各项性能。

刀身：“斩れ味”影响攻击力；“刀身长”影响攻击范围；“耐久度”影响刀刃槽的消耗程度。

鞘・气罐：“气体量”影响瓦斯槽的最大值；“ガス圧”影响使用喷气时的移动速度；“替刃可能回数”影响刀刃的最大持有数。

立体机动装置：“卷取速度”影响锁定巨人后向目标的突进速度；“アンカ－射程”影响进入战斗状态的有效距离；“アンカ－强度”影响缆绳钩住巨人身体的维持时间。

配给所的具体功能如下。

新规开发：用已获得的资材和兵团资金开发新的装备。“兵团练度”等级提升后解锁新的装备，调查任务中各区域的调查率上升后也会开放特殊装备。

装备改造：消耗资材和兵团资金改造当前持有的装备、提升性能，甚至还能进化成上级装备。

补强：进击模式第1章结束后开放，用1～3种不需要的装备作为素材，消耗兵团资金强化作为基础（ベ－ス）的现有装备的各项性能。



换金：贩卖装备换取兵团资金。

资材调达所

调达：花钱购买一般资材，“兵团练度”等级提升后可购入的资材种类也会增加。

换金：贩卖资材换取兵团资金。

军马配给所

用于购买军马，“兵团练度”等级提升后，军马种类也会增加。军马的性能只有两项：“速力”影响移动速度；“持久力”影响冲刺的持续时间。

过去的任务

重新挑战进击模式以往的剧情关卡，按△键能确认战场对应的报酬资材。可用于刷取S级评价、补完紧急讨伐任务。

调查任务

对各个区域展开调查，每个区域都有十余场战斗，完成后能提升调查率，按△键能确认战场对应的报酬资材，具体在“模式篇”详细介绍。

模式篇

模式简介

进击模式：沿袭《进击的巨人》原作剧情展开的故事模式。进入“终章”后有原创的情节，并强制要求玩家展开调查任务，当调查率达到一定程度、解锁新的区域后，才能继续推进主线。

真・进击模式：进击模式通关后解锁的隐藏模式，相当于故事模式的高难度版，高难度下限定的素材必须在此模式才能得到。

壁外调查模式：分为调查任务和远征任务。随着完成调查任务的战斗，各区域的调查率会不断上升，从而解锁新的区域、特殊装备、兵士名簿。远征任务在进击模式无法选择，其实就是调查任务三连战，获得的经验值、资金和资材有加成，有时还能得到特殊资材。进击模式通关后，壁外调查模式也会开放高难度版的调查任务和远征任务（红色图标）。本模式的网络多人联机功能预定在3月24日通过免费补丁的方式更新。

鉴赏模式（ギャラリ－）：包括公开情报、兵团战史、音乐鉴赏、兵士名簿、装备图鉴、巨人图鉴6项内容。

选项（オプション）：可进行存档（セ－ブ）、读档（ロ－ド）、上传或下载在线存档（デ－タ共有）、各种设定、查看攻略提示（ヒント）、重开游戏（ニュ－ゲ－ム）。本作PSV、PS3和PS4版的存档可以共通。



下载（ダウンロ－ド）：登录PS商店查看购买本作的DLC，目前已更新的DLC内容包括装备、角色服装以及关卡。

战场任务

当战场上触发任务时除了会出现文字提示外，地图上也会以信号弹发射的烟幕指示方位，具体分为以下三种，靠近后才会触发。

主任务：红色烟幕表示，即推进关卡流程的主线任务。

副任务：绿色烟幕表示，相关NPC头像边会有一圈绿色的倒计时槽，剩余1/4时倒计时槽和烟幕都会变成紫色。只要不接近副任务的地点，相关NPC就不会有生命危险，但倒计时槽清空后任务将自动消失。完成副任务不仅能让烟槽直接蓄满，还能获得诸如强力士兵加入队伍、补给兵登场、陷阱或炮台启动等有利效果。

特殊任务：灰色烟幕表示，通过进击模式第3章第7话后解锁，在战场上满足特定条件时，会有强力的特殊巨人登场，击破后才能得

TIPS 角色处在骑乘状态时，更换瓦斯罐、刀刃并不会影响移动，捡起道具的速度也更快。



到“紧急讨伐报酬”。壁外探索模式的特殊任务条件一般皆为“完成所有副任务”和“讨伐一定数量的巨人”，进击模式中每关的特殊任务触发条件都不尽相同，具体请参看下表。

章节	名称	特殊任务触发条件
序章	第 104 期训练兵团	5 分钟内开始最后的训练
第 1 章第 1 话	袭来	讨伐入侵トロスト区内的巨人
第 1 章第 2 话	初阵	①完成所有副任务；②讨伐巨人 20 只以上
第 1 章第 3 话	少女が见た世界	①住民全员生还；②完成所有副任务；③讨伐巨人 20 只以上
第 1 章第 4 话	谜の巨人	①谜之巨人击破巨人 15 只以上；②本部没有遭到破坏；③讨伐巨人 20 只以上
第 1 章第 5 话	咆哮	①训练兵全员生还；② 3 分钟内讨伐所有的巨人
第 1 章第 6 话	偶像	①利用ピクシス的作战讨伐 10 只巨人以上；②ライナ－和ベルトルト加入成为同伴；③讨伐巨人 20 只以上
第 1 章第 7 话	原初的欲求	①イアン、リコ、ミタビ没有陷入战斗不能；②エレン的体力保持在 60% 以上；③アニ加入成为同伴
第 2 章第 1 话	调查兵团	①エルヴィン、ハンジ没有陷入战斗不能；②完成副任务 3 个以上；③讨伐巨人 30 只以上
第 2 章第 2 话	イルゼの手账	①モブリット、ペトラ、オルオ没有陷入战斗不能；②完成所有副任务；③讨伐巨人 25 只以上
第 2 章第 3 话	巨人捕获作战	①リヴァイ班的成员没有陷入战斗不能；②完成所有副任务；③讨伐巨人 20 只以上
第 2 章第 4 话	リヴァイ兵士长	①本队的士兵全员生还；②完成所有副任务；③讨伐巨人 35 只以上
第 2 章第 5 话	トロスト区归还作战	①破坏所有阻挡道路的瓦砾；②リヴァイ班加入成为同伴；③讨伐巨人 30 只以上
第 3 章第 1 话	第 57 回壁外调查	①ミケ、クリスタ、ユミル加入成为同伴；②破坏所有阻挡道路的瓦砾；③讨伐巨人 30 只以上
第 3 章第 2 话	长距离索敌阵形	①破坏女巨人的部位 2 个以上；②完成所有副任务；③讨伐巨人 30 只以上
第 3 章第 3 话	噛みつく	①リヴァイ班的成员没有陷入战斗不能；②讨伐巨人 30 只以上
第 3 章第 4 话	森の入口にて	①防卫兵全员生还；②クリスタ、ユミル、ライナ－加入成为同伴；③讨伐巨人 40 只以上
第 3 章第 5 话	选择と结果	2 分钟以内破坏女巨人的部位 2 个以上
第 3 章第 6 话	夺还	①ミカサ没有陷入战斗不能；②完成所有副任务；③讨伐巨人 25 只以上
第 3 章第 7 话	战士は踊る	①ミカサ、アルミン、ジャン没有陷入战斗不能；② 5 分钟以内击倒女巨人
终章第 1 话	谜の奇行种	①住民全员生还；②完成所有副任务；③讨伐巨人 30 只以上
终章第 2 话	死线からの脱出	①ジャン没有陷入战斗不能；②完成所有副任务；③讨伐巨人 40 只以上
终章第 3 话	巨人包围网	①所有塔都没有遭到破坏；②完成所有副任务；③讨伐巨人 20 只以上
终章第 4 话	城迹の战い	①将兽之巨人的退路全部封锁；②完成所有副任务；③讨伐巨人 40 只以上
终章第 5 话	最终防卫线	①让铠之巨人陷入行动不能 1 次以上；②リヴァイ或エルヴィン加入成为同伴；③讨伐巨人 40 只以上

评价&报酬



过关后系统会根据玩家的表现进行评价，评价项目分别为：①任务达成数、②讨伐数、③战斗时间。前两项自然是越多越好，第三项耗时越短越好。每关的评价标准各不相同，只有三项都达成 S 方能获得关卡的 S 级评价。“基本评价”为关卡的基础分，“讨伐评价”为击倒巨人的得分，“特别评价”为完成特殊任务后的追加分，三项分值相加就是兵团和角色在本关获得的经验值。

战后的报酬则为四项，关系到过关后获得的资金：“基本报酬”为关卡的基本资金；“讨伐报酬”根据讨伐的巨人数量而定；“特别报酬”为完成特殊任务后的追加报酬；“勋章报酬”则跟讨伐巨人时获得的勋章种类相关，具体参看下表。

勋章种类	受到攻击的次数	攻击失败的次数
完全讨伐：金勋章	0	0
优秀讨伐：银勋章	1 ~ 2	1 ~ 2
有效讨伐：铜勋章	3 以上	3 以上

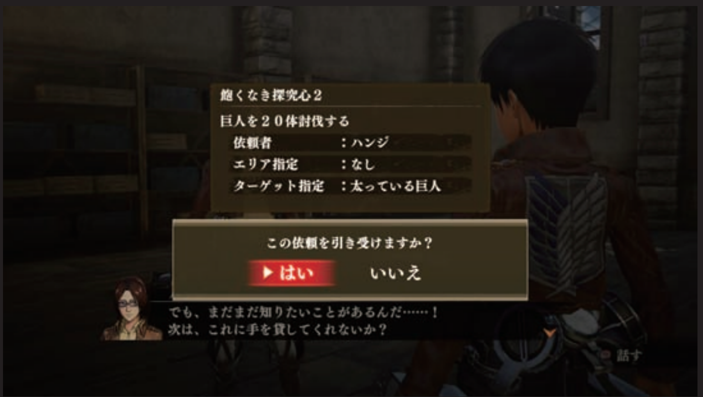
过关时获得的资材分为：过关报酬、S 级评价报酬、紧急讨伐报酬、部位破坏报酬。简单易懂，其中“部位破坏报酬”会根据玩家击倒敌人的种类有一定随机性。



委托

在营地界面可以与 NPC 对话，接受各种委托（依赖）。委托的目标都要在战斗中达成，诸如“获得一定数量的讨伐勋章”、“讨伐一定数量的巨人”、“发动一定数量的决战狼烟”等等。完成一系列的 3 个委托后能够触发支线剧情，部分支线还有解锁服装造型的效果。

切记惟有在接下委托后系统才会开始计数，因此看到头上有黄色“！”号的 NPC 时就积极对话吧。注意委托都是限定角色的，比如操作三笠时营地里就不会出现三笠，当然也就无法触发她的委托，因此想刷出更多任务要积极地换人。



TIPS 在过场动画和剧情对话时，连点两下触摸板可以快速跳过。



奖杯篇

奖杯总数	43	铜杯	26	银杯	13	金杯	3	白金	1

白金综述

本作的奖杯列表乍看上去似乎没有什么难点，并不要求打高难度的“真·进击模式”，累计型奖杯的数量要求也不高，但其实暗藏玄机。单单是一个“Gallery达成率100%”的奖杯就足以让白金时间成倍增长，玩家需要刷取大量的资金和资材打造装备，可以说是同时兼具了《无双》和共斗类游戏的光荣传统。而且在目前尚未更新多人联机补丁的情况下，单人在高难度关卡刷取稀有资材也显得效率不高。因此绝对算不上什么白金神作，只能期待更新补丁后或付费DLC关卡中能有更高效的刷资材方法。

种类	奖杯名称	取得条件
白金	驱逐してやる！！ この世から…一匹残らず！！	获得其他所有奖杯
铜杯	もうお前に世话焼かれることもねぇな！！	被选为训练最优秀成绩者
铜杯	人类が今日…初めて巨人に胜ったよ…	完成进击模式第 1 章
铜杯	オイ…ガキ共…これはどういう状况だ?	完成进击模式第 2 章
铜杯	仕方无いでしょ? 世界は残酷なんだから	完成进击模式第 3 章
银杯	人类が…巨人を食い尽くしてやる！！	完成进击模式终章
铜杯	泣くくらいならよしとけってんだよ	调查任务的达成率突破 25%
铜杯	今、何をすべきか	调查任务的达成率突破 50%
金杯	约束しよう 俺は必ず！！ 巨人を绝灭させる！！	调查任务的达成率达到 100%
铜杯	え！? 神样?	达成委托 10 次以上
银杯	バカ言え 俺は元々结构喋る…	达成所有的委托
铜杯	こいつは间违いなく逸材だ	任一章节的战绩评价达到 S 级
铜杯	ほう…悪くない…	在 1 次战斗中连续达成 10 次完全讨伐
银杯	それはもう…最高に滚るやつをだよ	在 1 次战斗中达成 50 次完全讨伐
银杯	その一步は我々人类にとっての大きな进击になる	进击模式所有章节的战绩评价都达到 S 级
铜杯	他の巨人とはまったくの别物	初次击倒紧急讨伐对象
金杯	战わなければ胜てない	击倒进击模式所有章节中的紧急讨伐对象
铜杯	オレはまだこの世界の实态を何も知らないんだから	Gallery 的达成率突破 10%
铜杯	巨人と対峙すればいつだって情报不足	Gallery 的达成率突破 25%
银杯	わからないことがあったら わかればいい	Gallery 的达成率突破 50%
金杯	きっと外の世界はこの壁の中の何倍も广いんだ!	Gallery 的达成率达到 100%
铜杯	悪いけど俺…天才だから	1 名角色的兵士练度达到最大等级
铜杯	君达は勇敢な兵士だ 心より尊敬する	兵团练度达到最大等级
铜杯	今度は人类の番だ	初次开发武器
银杯	いいから默って全部オレに投资しろ！！	使用过的兵团资金突破 10 万
银杯	心脏を捧げよ！！	解锁全部 10 名可操作角色
铜杯	人类の反击はこれからだ	用エレン初次击倒巨人
铜杯	モットダ…モットコロス…	用巨人化的エレン初次击倒巨人
铜杯	ちっ…污ねぇなチクショ－	用リヴァイ初次击倒巨人
铜杯	问题无い…修练に励め	持续使用立体机动装置保持不落地 1 分钟以上
银杯	…オイ 何を助けるって?	1 分钟以内击倒巨人 10 只以上
铜杯	やっと…役に立てる	初次招揽同伴加入
铜杯	最悪なことにならなくて本当に良かった…	初次解救同伴
铜杯	これは好机だ 绝对逃がすな！！	初次发动决战狼烟
铜杯	私は自分を完璧に支配できた	无伤获得 10 次战斗的胜利
铜杯	私が赌けたのはここからだから	在加速时间中躲避巨人的攻击累计 30 次以上
铜杯	羡ましいよ…自分の命より大切なものがあって…	完成副任务累计 30 次以上
银杯	不利な战斗は避けるんだ	使用道具累计 100 次以上
银杯	战え！！ 战え！！ 战え！！	讨伐巨人累计 1000 只以上
银杯	私の特技は 肉を…削ぎ落とすことです	破坏部位累计 100 次以上
银杯	俺はそういう奴らだから选んだ	同伴破坏部位累计 100 次以上
银杯	これが本物の敬礼だ!	招揽同伴加入累计 100 次以上
铜杯	元からこの世界は地狱だ	我方死亡总数累计 100 人以上



难点奖杯

もうお前に世话焼かれることもねぇな！（铜杯）

奖杯说明： 序章教学关的最后环节需要与第104期训练兵团的成员同场竞技，击破最多巨人模型者为优胜。建议玩家只专心削后颈，不要花时间砍大型模型的腿部，超越三笠拿到第1名即可解锁。

それはもう…最高に滚るやつをだよ（银杯）

奖杯说明： 大多数战斗的巨人数量都没有这么多，而且无法在战斗中存档也导致不能用S/L大法确保获得“完全讨伐”勋章。推荐用调查任务“最奥特别战域”的“阳动作战”来挑战，本关登场的巨人超过70只。

その一步は我々人类にとっての大きな进击になる（银杯）

战わなければ胜てない（金杯）

奖杯说明： 这两个奖杯都只要求“进击模式”，并不需要去“真·进击模式”死磕，因此可以等装备精良后再回头刷，甚至是直接切换到简单（やさしい）难度来达成。

きっと外の世界はこの壁の中の何倍も广いんだ!（金杯）

奖杯说明： Gallery达成100%是本作白金路上的最大难关，其中分为6个项目——“公开情报”、“音乐鉴赏”在进击模式通关后就能全部开放；“兵团战史”需要通关进击模式并达成所有委托，看完支线事件的相关剧情；令调查任务的所有区域调查率皆达到100%就能完成“兵士名簿”；“巨人图鉴”里有一些特殊形态的异形巨人，只要确保把进击模式各关的“紧急讨伐对象”都击破就不会遗漏；“装备图鉴”是最要命的，包括刀身、鞘·气罐、立体机动装置和军马4项，打造上级装备需要的资材必须去高难度的“真·进击模式”才能打到，而且还有一定掉落率，开发和升级武器也需要足够的资金支撑，总之“刷”就一个字。

问题无い…修练に励め（铜杯）

奖杯说明： 推荐选择序章的教学关“第104期训练兵团”，在最后阶段的小树林里保持滞空1分钟即可。

TIPS 本作的奖杯名称全部都来自原作中的知名台词，相信原作的粉丝会倍感亲切。

艦これ改

几经跳票之后，终于，《舰队收藏 改》正式发售了。发售前关于游戏素质的猜测不绝于耳，实际游戏品质也的确有不尽如人意的地方。然而由于原作素质超高，加上舰娘们极高的人气，以及PSV版新增的各种原创要素，最终使得本作实现了口碑上的逆转。如今日本各地纷纷断货的情况，就是最好的例证。说回这篇攻略，由于游戏的要素实在多到惊人，在有限的篇幅之内根本无法说清游戏的方方面面，本文只能以引导性的内容为主，还请各位见谅。完整版攻略预定将收录于未来的《掌机王》中，篇幅管够，保证让大家看得过瘾!

文 纱迦　美编 心の永恒

本文对应游戏版本：1.01



舰队收藏 改	角川ゲームス	策略
PSV 舰これ改 2016年2月18日 售价为5800日元	本地1人	日版 对应年龄：15岁以上

新任提督必读

《舰队收藏》原作是角川开发、DMM运营的网页游戏，PSV版完全引入了网页版的全部内容，收录要素截止2015年秋活为止。本身游戏收录的内容就相当庞大，而PSV版不仅加入了若干新要素，而且对绝大部分固有要素都作出了修改，使得即使是网页版的老提督也不得不从零开始学起。在开始正式的攻略之前，首先让我们来看一下PSV版的基础知识。

PSV版，买不买?

关于本作素质的讨论，相信关心的玩家都有所耳闻。那么PSV版究竟是否值得入手? 在这里，纱迦将以一位老提督的身分给出答案。

玩过网页版而且还挺喜欢：如果你属于此类玩家，那么除非你实在是没钱，那么强烈推荐你入手。诚然本作拥有不少缺点，但游戏的核心没变，而且还有很多新要素。更重要的是，网页版终究有一天会停服，而PSV版可以一直留在身边，不用担心再也无法与你喜爱的舰娘们见面。

没玩过网页版但对舰娘有兴趣：单纯从游戏角度来说，本作作为一款战略游戏，缺点还存在不少。而且游戏玩法很深奥，游戏中又缺乏相应的说明，新手玩起来会比较艰难。不过这些问题在网页版中同样存在，而且PSV版不需要特殊方法即可随时游戏，又可以存档读档，上手终归是要简单很多。



所以说到底，就是买买买！至于对舰娘不感兴趣或是不喜欢的人，相信你也不会看这段话啦。

初始舰娘选择

在游戏初始，玩家可以选择两种方式开始，一种是网页版，一种是PSV版，两者的区别在于初始舰娘不同。网页版是包括动画及官方漫画的主人公吹雪在内的5个驱逐舰娘，PSV版则是从川内型轻巡洋舰的三姐妹中进行选择。玩家作出任何选择都无关大局，因为这几个舰娘都不算特别难入手的，不过推荐大家还是选择PSV版，因为川内三姐妹相比之下无论是入手难度还是强度都要更好一些。而川内三姐妹中能力最强的是“鬼教官”神通，“夜战狂”川内略弱但改造后赠送的装备很好，“舰队偶像”那珂则拥有超低的改二等级但同时也是最容易获得的舰娘之一。

游戏基本流程

本作采用了回合制的设定，游戏中一天代表一回合，特定的行动每天只能进行一次。这样的行动包括出击、演习、移动。进行过以上行动的舰娘会显示行动终了，此时该舰娘无法进行编成、改造、近代化改修、远征以及装备变更，但可以入渠修理。

游戏中舰娘们的敌人是深海栖舰，玩家的目的是攻下深海栖舰的大本营——深海中枢海域。为了达成这个目的，玩家要按照以下流程来逐渐推进。

- 在已有海域收集资源（远征、输送船团、自然回复）
- ↓ 新舰娘加入（建造、海域掉落）
- ↓ 提升舰娘实力（演习、近代化改修、改造）
- ↓ 加强军备（开发、改修、购买物资）
- ↓ 战斗（攻占新海域、防守已有海域）
- → 完成任务获得奖励

难度与继承



PSV 版引入了难度的概念，共有丁、丙、乙、甲、史 5 个难度，难度依次上升。游戏初期可以选择丁、丙、乙这 3 个难度，任意难度通关后出现甲，甲通过后出现史。难度提升后，敌人的强度变强、反攻的频率变高、玩家获得的资源和经验变少、特定地图对索敌的要求更高，但相对的奖励也越好。

通关后游戏就会自动结束，但玩家可以继承一定数量的舰娘及其身上的装备到下一周目游戏里，这个数量随难度不同而变化。其中丁为 20 个，丙为 35 个，乙为 50 个，最高的史难度为 88 个。当玩家二次通关时，继承的舰娘数量会以玩家曾经通关的最高难度为准。例如玩家先通关乙、再通关丁，则继承的舰娘数量是 50 个而非 20 个。继承的舰娘不可手动选择，是自动的，但会按照以下原则来选择。被继承的舰娘，身上的装备也会全部保留下来。

1. 优先继承上锁的舰娘。

2. 如果上锁的舰娘数量不足继承数，则按照剩下舰娘的级别从高往低优先继承。

3. 如果上锁的舰娘数量超过继承数，则按照全部上锁舰娘的级别从高往低优先继承。

另外，玩家在通关时会获得一艘珍稀舰娘作为奖励。其中丙丁为大和，乙为衣阿华。目前也有按通关评价获得舰娘的说法，史难度通关有秋津洲、齐柏林等不同报告。

除去舰娘外，通关后可以继承的要素包括提督等级、资源上限、家具、图鉴。其他要素如资源、家具币、道具、母港设施数、战略点等等统统不继承，因此在通关前请尽量转化为可以继承的东西。

舰娘击沉

舰娘能够被击沉，是网页版的一大神设定。这个设定也被移植到了 PSV 版中，一旦舰娘被击沉，玩家将永远失去她，同时她身上的装备也会消失。不过各位新手请放心，击沉并不是那么容易的事情，只有满足以下条件时才有可能发生，这个条件就是：以大破状态进入战斗。具体来说，就是不能在大破状态下选择出击或进击，从昼战进入夜战没有关系，因为这是同一场战斗中。

不过 PSV 版由于拥有存档功能，不小心被击沉的话也能读档救回。如果特别担心的话还可以让舰娘装备应急修理要员和应急修理女神，这样如果舰娘被击沉的话可以消耗道具来救回。

已确认BUG

目前已知游戏存在以下 BUG，希望官方早日推出补丁解决。

1. 结婚 BUG。目前已知最严重的 BUG，舰娘结婚后级别上限从 99 提升至 150，原本随着级别的增加，各项能力也会增加。但在 PSV 版中婚后升级会导致舰娘的索敌严重下降。在推出补丁前不建议结婚。

2. 反攻 BUG。也是一个比较严重的 BUG，但不是必定出现，而且也有办法避免。当出现一个新的海域后，如果玩家还没有将其打下来，该海域就被敌人反攻下来的话，那么如果玩家再次攻下该海域后，原本应该获得的奖励包括奖杯都不能获得。更严重的是由于部分海域关系到新海域的开放，此 BUG 有可能导致新海域无法开放。解决办法是不要被反攻下来，或是读取被反攻之前的存档。



3. 舰娘**まるゆ**不能改造。网页版是 20 级即可改造。

PSV版新增要素

1. 增加海域的概念。不同海域派遣输送船团后有不同的资源收入，关系到不同的远征。

2. 敌人会主动进攻玩家，被反攻的海域需要重新攻克。镇守府海域被攻克，会导致 GAME OVER。

3. 演习方式大变更，增加单队演习和双队演习。

4. 新增好感度的设定。当玩家触摸舰娘时会出现红心，代表好感度上升。在母港画面中，按△可以进入触摸画面，此时可以用十字键和右摇杆调整镜头，好感度高的话可以把镜头拉得更近。



5. 玩家最多拥有 8 个舰队，每个舰队可以有不同的秘书舰(即旗舰)，并拥有独立的母港家具配备。

6. 战斗前可以下达战斗指令，新增突击、统射等新战斗方式。

7. 允许玩家通过存档 / 读档来改变游戏状况。

8. 引入难度选择概念。

9. 新增舰娘：来自美国的衣阿华。本作最大卖点！

资源讲座

综述

资源在战略游戏中的重要性不言而喻。本作的资源分为 4 种，分别如下所示：

●燃料　●弹药　●钢材　●铝（ボーキサイト）

资源的基本作用可以参见下表：

	战斗	入渠	开发	建造	改造	远征
燃料	○	○	○	○	×	○
弹药	○	×	○	○	○	○
钢材	×	○	○	○	○	×
铝	○	×	○	○	×	×

其中，铝只有在当舰载机被击落后，才会在补给时消耗。

游戏中，每日、每周、每月都会获得一定数量的资源。如前所述，资源的获得方式主要是 3 种：远征、输送船团、自然回复。自然回复即指玩家放着不动也能随天数回复，但自然回复有一个上限，具体和提督等级有关。

远征

远征是网页版最主要的资源收入方式，本作也不例外。远征可以理解为是派一个舰队出去捞资源，不同的海域有不同的远征。新远征的开启方式很简单，只要依次将每个海域的远征全部完成即可。每个海域的最后都有两个支援远征，这两个远征并不能获得资源，而是派出去帮助出击该海域的舰队的。其中前卫支援是在道中出现，决战支援是在 BOSS 点出现。

本作的大部分远征都在网页版中出现过，但是细节上改了很多，完全没法照搬。远征的成功有 3 个条件，分别如下：

1. 队伍级别。一般而言都只要求旗舰的等级，少部分远征对全队等级之和有要求。

2. 队伍构成。绝大部分远征都要求舰队中有特定的舰种，或者是旗舰必须是某舰种，另外有小部分要求装备一定数量的桶（ドラム缶）。无要求的话则派什么舰种都可以。

3. 输送船数。这个设定是 PSV 版新增的，一般会在远征说明中标出来。

限于篇幅，我们只能选择几个最实用的远征来介绍方法。

TIPS 舰种介绍之驱逐舰：消耗低，是远征和海上护卫舰队不可或缺的成员，有不少限定驱逐舰活跃的海图。尽管血少攻低，但夜战凭借雷装加成一举翻身。能够反潜，不能装备舰载机。推荐培养对象：夕立、岛风、绫波、雪风、晓、吹雪、响、时雨、秋月、丛云、潮、初霜、天津风、初春、如月、睦月。

海域	远征名	队伍构成	效果
镇守府海域	海上护卫任务	轻巡1+驱逐4	初期获得燃料较快
南方泊地海域	南方泊地警备	驱逐2+任意2	可以较快地获得高速建造材
南方泊地海域	南方泊地对潜哨戒	轻巡1+驱逐4	可以较快地获得高速修复剂
中部西海域	中部西诸岛鼠输送	驱逐6	同时获得燃料、弹药和高速修复剂
中部西海域	中部西海域潜水舰哨戒	潜水艇2+驱逐1	快速获得弹药的不二之选
南西诸岛海域	南西诸岛侦察	轻巡1+驱逐3	可以较快地获得高速建造材和开发资材

士气值

士气值是网页版和 PSV 版共有的隐藏数值，具体来说就是当舰队取得胜利时，全队的士气就会上升（旗舰和 MVP 加得最多），但出击和吃败战会导致士气下降。当士气值高于 50 时，在选人画面时会发出金色的光芒，此时舰娘在命中、回避等方面会上升。相反士气低下时选人画面会显示不高兴的橙脸，更低时则是表示危险的红号。士气是一个比较复杂的系统，这里只用来解释和远征的关系。当全队都进入金闪闪状态时，远征结果有可能表示为“大成功”，在 PSV 版中大成功获得的资源数量将是成功的两倍，同时获得各种材料的几率和数量也会大幅上升。不过并不是全队皆闪就一定会大成功，只是概率很高。另外也有部分远征即使单舰闪或是全不闪也有几率大成功，只是几率很低。



PSV 版由于演习练级十分方便，还能兼顾刷闪功能。因此玩家可以准备两支舰队，一支跑远征，一支打演习。没闪的人就回来打演习，演习刷好闪的人接着跑远征，十分方便。

输送船团

每个海域可以通过“配备”来安排输送船团，输送船团会为玩家带来各种资源收入，多少及种类与海域和输送船的数量有关，不过达到要求值之后再增加输送船的数量是没用的。

不过输送船团有可能受到敌人的进攻，因此玩家还需要配备海上护卫舰队。海上护卫舰队的旗舰必须是轻巡以上的大船，僚舰可以是驱逐。配备海上护卫舰队不但不会让获得的资源减少，反而会令其增加，因此一定要安排。敌人的强度与海域有关，初期海域玩家即使配备 1 级船也没有问题，不过后期就需要配备高等级的舰队了。当然敌人进攻是随机的，有耐心的人完全可以读档来避免损失。

舰娘介绍



阳炎级驱逐舰9号舰

天津风

声优：小仓唯

要说《舰队收藏》的最大魅力，那自然是舰娘啦。PSV 版收录了直到网页版 2015 年秋季活动为止的全部舰娘，图鉴达到 260 号，还限时独占美国舰娘衣阿华。不过舰娘们名气虽大，但并不是所有人都玩过游戏，接下来我们就为大家灌输一下舰娘的基础知识。



舰娘的获得



游戏中舰娘的获得有 3 种方式，分别是建造、海域掉落和任务。由于任务赠送的舰娘数量稀少，而 PSV 版海域掉落舰娘的几率奇低，导致建造成了主流。而且 PSV 版能够存档，所以只要公式对，理论上可以凹出自己想要的舰娘。但能够建造的舰娘数量是有限的，很多珍稀舰娘都需要通过掉落来获得，只是目前还没有一个完整的掉落表，因此只能当成后日谈再说了。

这里要重点介绍一下通过任务获得明石的方法。工作舰明石关系到改修系统，需要玩家尽快入手。要想获得明石，需要依次完成以下任务：

任务名	完成条件	奖励
舰队の夜战练度向上に努めよ！	完成5次舰队行动演习和雷击战演习	资源、高速修复剂×2
「对潜战演习」を实施せよ！	完成一定数量的对潜战演习	资源、九四式爆雷投射机
トラック泊地周边の对潜哨戒を实施せよ！	打过南方泊地海域的トラック泊地对潜哨戒	资源、舰娘：凤翔
トラック泊地周边警备を实施せよ！	打过南方泊地海域的トラック泊地周边警备	舰娘：明石

注：必须在承接任务的情况下完成条件，才能完成任务。所有任务都是如此，下同。

舰娘建造公式

PSV 版的建造公式和网页版基本相同，由于可以存档，大家就不必客气了。不过由于本作没有快捷读档的办法，因此还是奉劝各位悠着点儿。

注：凡涉及公式，其顺序一定是燃料、弹药、钢材、铝。众所周知的大和的开发公式 4662，就是“燃料 4000 弹药 6000 钢材 6000 铝 2000”的简称，记住这个顺序就不会弄错。

●燃料30 ●弹药30 ●钢材30 ●铝30

最低消耗的建造公式，只能出普通驱逐舰和小部分轻巡洋舰。这个公式可以快速补充舰队成员，不过初期要注意开发资材的消耗。狙击对象：有改二的强力驱逐舰（夕立、时雨、响、晓等），珍稀舰娘（夕张、弥生、秋云）。

●燃料250 ●弹药30 ●钢材200 ●铝30

珍稀驱逐舰和潜水艇的建造公式，能出游戏的看板娘岛风以及强力驱逐舰雪风，此外还包括伊 8、伊 58、伊 168 等潜水艇，此外还能出轻巡洋舰和重巡洋舰（铃谷、熊野除外），可以用上很久。

●燃料400 ●弹药30 ●钢材600 ●铝30

战舰建造公式，能出除大和、武藏以外的全部战舰，以及三隈以外的全部重巡洋舰。但是不能出海外舰。首要狙击的当然就是金刚四姐妹。

●燃料300 ●弹药30 ●钢材400 ●铝300

空母建造公式，实际上能出除战舰外的其他船，需要一定耐心。除大凤、云龙级外的空母基本都可以造出来，首要狙击目标是加贺、飞龙、苍龙、翔鹤、瑞鹤。

当玩家完成“「大型舰建造」の准备！”系列任务后，可以开启大型舰建造的功能，这就是网页版中最为考验玩家脸的大建。PSV 版有了存档后也就是时间问题了，不过依然要特别注意资源的消耗。

TIPS 舰种介绍之轻巡洋舰：同样是远征和海上护卫舰队的主力，只是需求量没有驱逐舰那么大。能够反潜，能够装备水侦（但部分轻巡搭载为零），战斗力高于驱逐舰。推荐培养对象：神通、川内、那珂、大淀、阿武隈（要图）、五十铃、夕张。

●燃料4000　●弹药6000　●钢材6000　●铝2000

狙击大和、武藏、俾斯麦（Bismarck）的公式。但需要注意的是大和只需要 1 个开发资材就能出，但武藏和俾斯麦至少需要 20 个开发资材才能出。而相比武藏，俾斯麦还多了一个限制条件，即秘书舰（第一舰队旗舰）必须是德国舰娘（Z1、Z3、欧根亲王）。此公式有可能开发出大建专属的珍稀潜水艇：伊 401。

●燃料4000　●弹药2000　●钢材5000　●铝5200

狙击大凤的公式，只需要 1 个资材。此公式有可能开发出大建专属的扬陆舰：秋津丸（あきつ丸）。あきつ丸附带的大发动艇可以让远征获得的资源量增加。

●燃料1500　●弹药1500　●钢材2000　●铝1000

默认的大建最低公式，能造出除大和、武藏、俾斯麦、大凤、伊 401、秋津丸外的所有大建限定船，其中比较有价值的当属三隈。

舰娘建造时间表

建造舰娘需要一定的时间，可以通过下表来大致判断造出了什么舰娘。当然最好的办法还是用高速建造材（俗称喷火），不是需要的舰娘就直接读档。

普通建造

日数	舰种	出现舰娘
2日	潜水舰	伊168、伊19、伊58、伊8
	驱逐舰	睦月型、吹雪型、绫波型、晓型、白露型、朝潮型、阳炎型(阳炎、不知火、黑潮、雪风、秋云)、岛风
4日	轻巡洋舰	天龙型、球磨型、长良型、川内型
	重巡洋舰	古鹰型、青叶型
5日	轻巡洋舰	阿武隈、鬼怒
	练习巡洋舰	香取
6日	重巡洋舰	妙高型、高雄型、利根型、最上型
8日	轻空母	凤翔
10日	水上机母舰	千岁型
11日	轻空母	祥凤型
12日	轻空母	龙骧、飞鹰型
16日	战舰	金刚型
17日	正规空母	苍龙、飞龙
18日	正规空母	加贺
	战舰	扶桑型、伊势型
20日	战舰	长门型
24日	正规空母	翔鹤型

大型舰建造

日数	舰种	出现舰娘
2日	潜水舰	まるゆ
4日	轻巡洋舰	阿贺野型
6日	重巡洋舰	最上型
10日	扬陆舰	あきつ丸
14日	潜水空母	伊401
20日	战舰	Bismarck
27日	装甲空母	大凤
32日	战舰	大和、武藏



舰娘数据解说



在《舰队收藏》中每位舰娘都有多项数值，这些数值被完全保留到了 PSV 版之中，没有任何增删，但有一些细微的变动。

耐久：相当于 HP

火力：影响炮击战的威力

装甲：相当于防御力

雷装：影响雷击战的威力，部分舰种（如空母）为零

回避：影响回避敌人攻击的能力

对空：影响对空攻击的效果

搭载：可以搭载飞机的数量，部分舰种（如驱逐舰）为零，另外每个舰种允许搭载的飞机种类是固定的

对潜：影响反潜攻击的威力

速力：指航行时的速度，只分低中高三类。部分海域对速力有特殊要求。

索敌：指侦察敌方的能力，关系到前进路线以及特殊攻击的发动率。

射程：影响出手的先后顺序，只有短、中、长、超长 4 种。

运：影响夜战必杀技的发动率。

舰娘拥有多项数值，而要想提升这些数值，拥有多种方法，最直接的一种就是升级。舰娘的等级上限是 99 级，通过结婚可以让级别上限提升至 150 级，但由于目前存在 BUG，所以可以先不用管。舰娘升级时的能力提升是随机的，不过到 99 级时除了少数数值外基本可以达到 MAX。PSV 版有了极为逆天的对抗演习练级大法，一场战斗获得一万多经验不是问题。方法是将 A 队设为想练级的队伍，B 队只安排 1 个舰娘，级别越高越好，然后由 A 队吊打 B 队，即可获得非常夸张的经验。演习练级的好处很多，只耗两格油弹，无需修理，可以刷闪，简直无敌了。

舰娘数值中，火力、雷装、对空、装甲这 4 项可以通过近代化改修来提升。近代化改修就是通过消费不需要的舰娘来提升指定舰娘的能力。注意，如果某项数值只有 1 点的提升，则有失败的可能。如果有 2 点的话则一定会成功（至少 1 点），如果有 4 点提升的话，则会奖励 1 点达到 5 点。由于 PSV 版获得舰娘的几率下降，这个功能近似摆设。但相对的 PSV 版还提供单舰队的演习，可以提升包括运在内的全部数值，推荐高等级舰娘多加利用。

舰娘的数值并不是可以无限上升的，而是都有预设的内限。通过改造可以提升数值上限，改造需要达到指定级别，改造完之后舰娘名字后会增加一个改字。部分舰娘拥有两次改造机会，名字后面就是改二，这就是改二这个叫法的来源。



一般来说拥有改二的舰娘都是十分强力的，可以重点培养。极少部分舰娘拥有二段以上的改造，另外也有改造外后舰种变化甚至名字变化的情况，限于篇幅就不多说了。

勋章和改装设计图

游戏中每打穿一个海域，就可以获得一个勋章，此外也有任务提供少量勋章。勋章可以用来兑换各种资源，但真要这么做的话就亏大了。勋章的最大作用是每集齐 4 个，就可以换一个改装设计图。改装设计图是部分特殊舰娘进行改造时的必要消耗品，十分珍贵。PSV 版中每一周目大概只能获得 4 张图，由于勋章和图纸不能继承到下一周目，因此务必要在通关前给对应舰娘用掉。对应图的舰娘可参见下表：

TIPS 舰种介绍之重巡洋舰：战斗力和消耗大大强于轻巡洋舰。不能反潜，可装备水侦。不低的火力和超高的雷装，使其无论昼战夜战都有出众的战斗力，还能装备三式弹。推荐培养对象：妙高、那智、足柄、羽黑、欧根亲王、高雄、爱宕、摩耶、鸟海（要图）、古鹰、加古。

改造后名称	改造前名称	改造级别
利根改二	利根改	70
筑摩改二	筑摩改	70
扶桑改二	扶桑改	80
山城改二	山城改	80
Bismarck zwei	Bismarck改	50
Bismarck drei	Bismarck zwei	75
龙凤	大鲸	25
云龙改	云龙	50
天城改	天城	50
葛城改	葛城	50
鸟海改二	鸟海改	65
Italia	Littorio	35
Roma改	Roma	35
阿武隈改二	阿武隈改	75
翔鹤改二	翔鹤改	80
瑞鹤改二	瑞鹤改	77



推荐的改造顺序是利根/筑摩、扶桑/山城、翔鹤/瑞鹤。其共通特点是舰种比较少见，建议前6张图优先给她们。像俾斯麦、阿武隈等在网页版中十分活跃的舰娘，受限于系统，作用明显下降。至于龙凤、云龙姐妹这种花瓶性质的船，不是真爱的话就尽量往后靠吧！

装备开发公式

装备同样是强化舰娘的重要手段，没有装备的舰娘就有如空手迎敌一般，至于装备的获得可以分3大途径，分别是舰娘自带、开发以及任务奖励。

舰娘自带是一种比较常见的入手方法，部分舰娘初期即拥有实用装备，不过大部分都需要改或改二才会自带珍稀装备。因此对于那些拥有珍稀装备的舰娘来说，有不少人都愿意多练几艘，特别是在PSV版练级如此快捷的情况下。

开发则是更加快捷的入手方法，PSV版放宽了开发的限制，很多网页版中无法通过开发获得的装备也可以开发出来。开发和建造类似，都是根据一定的公式在工厂中使用，但不同的是开发对于秘书舰(第一舰队旗舰)以及提督等级有要求。一般而言建议玩家在提督等级30级之后再来尝试，部分装备的要求可能更高。下面为大家介绍常用装备开发公式。

●燃料10 ●弹药251 ●钢材250 ●铝10 ●铝秘书舰：战舰

秘书舰是战舰，开发大口径炮，也会出彻甲弹。首要目标：46cm三连装炮。

●燃料10 ●弹药90 ●钢材90 ●铝30 ●秘书舰：战舰

秘书舰是战舰，开发九一式彻甲弹和三式弹的公式。

●燃料20 ●弹药60 ●钢材10 ●铝110 ●秘书舰：空母

秘书舰是空母，狙击各种飞机的公式，包括：彗星一二甲、流星改、烈风、彩云。稍差一点儿的彗星、流星、紫电改二在前期也能用用，不过后期终究还是会淘汰的。改为20 70 10 200，可以开发紫云等高级飞机，不过对提督等级要求很高。

●燃料10 ●弹药30 ●钢材10 ●铝31 ●秘书舰：轻巡洋舰

秘书舰是轻巡，狙击反潜装备的公式。目标是三式水中探信仪、三式爆雷投射机。改为10 10 10 20，可专门狙击声纳；改为10 30 10 10，可专门狙击爆雷。

●燃料10 ●弹药10 ●钢材250 ●铝250 ●秘书舰：战舰或空母

秘书舰是战舰和空母，狙击电探的公式，首要目标：32号、33号。



特殊装备解说

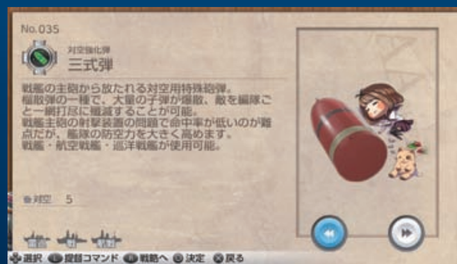
三式弹：字面上看是对空装备，实际上装备后对于陆基单位有特殊的倍率伤害加成，打陆基单位必备。深海栖舰方面的陆基单位包括：离岛栖鬼、飞行场姬、港湾栖姬、北方栖姬、中间栖姬、港湾水鬼、泊地水鬼、以及PSV版新增的两位BOSS：中枢栖姬、运河栖姬。

彩云：隐藏效果是可以将T不利转变为反航战，出击时必备，不过装备1架即可满足要求。

声纳和爆雷：两种反潜装备。反潜和其他攻击方式不同，装备的加成要远大于舰娘自身反潜数值提供的伤害。反潜装备分为声纳(名称带“听音机”)和爆雷(名称带“爆雷投射机”)两种。两种装备同时装备的话，会有额外的反潜伤害加成。

应急修理要员、应急修理女神：可以让被轰沉的舰娘有一次复活机会，前者是以大破状态复活，后者是满血复活。不过这两样装备是消耗品，一旦发动就会消失。

夜战三件套：指的是探照灯、照明弹和九八式水上侦察机(夜侦)这3种在夜战中有大用处的装备。探照灯可以提高我方命中，增加我方必杀技发动几率，减少敌方必杀技发动几率，但装备者被敌人攻击的几率会提高；照明弹能增加我方必杀技发动几率，减少敌方必杀技发动几率，不过是一定几率才能发动；最后的夜侦一旦发动(显示触接中)，则我方全队命中和火力提高，十分有用。只有川内改二的初期装备才能提供夜侦。



甲标的型：可以为水上机母舰、潜水艇和重雷装巡洋舰提供开幕雷击。

舰载机熟练度系统

绝大部分舰载机都拥有熟练度系统，其表现是装备名后有金色的符号，一共有7个级别，最高是两个金色的>>符号。只要装备对应的舰载机反复出击，就可以提升其熟练度，熟练度上升后舰载机会按种类来提升效果，舰侦将提升索敌，舰攻和舰爆将提升攻击力和暴击发生率，舰战则会提升制空值。

熟练度一旦上升就不会下降，但如果搭载的飞机在战斗中被击落大半，那么在补给后就会下降，大家可以理解为是老手阵亡换上了新手。熟练度下降只看比例，不看绝对数量，因此容易被击落的舰攻舰爆不宜放小格，而不容易被击落的舰战和舰侦可以放小格。

战斗介绍

战斗是《舰队收藏》的精华所在，看似自动编排的流程，实则包含了无数复杂的设定，要想一一说明的话篇幅会相当惊人。这里我们只对战斗进行最浓缩的介绍，告诉大家应该怎么玩。

注：进入海域后按L键可以跳过战斗过程，直接看结果，但如果是初次挑战该海域的BOSS点则无法跳过。对抗演习时在选定阵型后也可以按L键跳过战斗过程。

在PSV版中，战斗的流程分为以下步骤：

- 决定阵型和航向
- 索敌
- 战斗指挥
- 制空权争夺
- 空袭
- 远征支援舰队攻击
- 开幕雷击
- 炮击战
- 闭幕雷击
- 决定是否追击
- 夜战

TIPS 舰种介绍之航空巡洋舰：战斗力略低于重巡洋舰，但多了装备水爆抢制空和反潜的功能，很有战略价值。没有天生的航巡，都需要改造，其中利根筑摩的性能远超同辈。三隈由于改造配送三号炮，来多少就养多少。推荐培养对象：利根(图)、筑摩(图)、铃谷、熊野、三隈。

阵型



当玩家来到战斗地点时，第一个步骤就是决定阵型，一共有5个阵型可以选择，具体如下：

单纵：攻击专用形态，能够发挥最高的攻击力和命中，一般情况下都推荐选择此阵型。最大缺点是反潜能力薄弱。

复纵：攻击力和命中相比单纵略有下降，反潜上升。当敌方以水面舰队为主但又混入1只潜水艇时，应该选择这个阵型。

轮形：攻击力和命中相比复纵又有下降，反潜则更加强化，对空比单纵和复纵要强。一般用于空袭点，或是对上潜水艇数量大于1只时的敌水上水下混合舰队的时候。

梯形：谜之阵型。想给对面放水的时候可以使用。

单横：反潜专用阵型，对水上舰艇的攻击力和命中显著下降。遇到以潜水艇为主的舰队时不用犹豫，这是惟一的选择。

航向

当玩家选好阵型时，事实上此战的航向已经确定，不过实际游戏中要到炮击战开始时才会显示。航向共分为4种，会影响攻击力。注意航向带来的影响都是双方相同的，至于出现哪种航向是完全随机的，另外装备彩云可以把T不利转化为反航战。

同航战：标准战斗航向，攻击力100%。

反航战：攻击力80%。

T有利：攻击力120%。

T不利：攻击力60%。

索敌

在战斗开始时会展开索敌，当舰队中有舰娘装备了舰载机时索敌成功率增加。索敌成功的话我方单方面增加命中和回避，同时能提前看到敌方舰队的状况。当舰队总索敌值过低时，有可能出现索敌失败，则无法享受加成。舰载机数量很少时，有可能出现索敌机未归还的情况，导致舰载机数量下降，同时索敌失败。

战斗指挥



这是PSV版的新增设定，战斗开始前可以自由选择战斗指令，初期为3个，旗舰35级时变为4个，70级时变为5个。战斗指挥其实是对战斗进行了简化，在网页版中，玩家可以开幕空袭＋雷击，外加包含航母在内的两轮炮击，最后还有闭幕雷击，但在PSV版中这就不可能了。开闭幕雷击就要占两个格，开幕空袭也要占1个格，指令根本不够，如此一来就导致雷巡、航母的地位有所下降。

接近：命中上升。

炮击：展开炮击战，需要插入多个炮击型指令，才能实现多轮炮击。原网页版有战舰时自动展开两轮炮击的设定被修改了。当有一个炮击型指令时，全队都可以出手。但接下来每个炮击型指令仅能提供半队出手。

雷击：根据装备和指令位置有多种变化。此指令被安排在除最后一格外的其他格时可以使用开幕雷击，在炮击战阶段则会增加雷击命中率，但会让出半队的出手机会，因此一定要避免将雷击放在靠前的情况。安排在最后一格时可以使用闭幕雷击。

脱离：拉开距离不进行交战，有脱离失败的可能。

对潜：展开对潜水艇的反潜攻击。PSV版舍弃了网页版中能反潜的舰种会强制优先攻击潜水艇的设定，如果不下达对潜指令，我方会无视潜水艇的存在。

回避：提升我方的回避率。

航空：此指令安排在第一格时可以使用开幕空袭，有空母时必备。放在第一格之后则是安排空母在炮击战中出手。航空指令也会让非空母的舰种全部出手，但命中率会下降，同时不会发生昼战特殊攻击。

突击：命中上升、回避下降的炮击指令。

统射：需要旗舰、2号舰、3号舰装备电探才能使用的指令，等于是命中上升的炮击指令，没有任何负作用。

制空权争夺



制空权曾经是网页版战斗系统最重要的部分，这里我们长话短说。参与制空权争夺的是双方具有对空效果的飞机（舰侦、水侦除外），根据双方舰载机的对空值以及数量，可以分别算出一个制空值。当我方制空值为敌方的1.5倍时，可以获得航空优势；为对方的3倍时，可以获得制空权确保；敌方为我方1.5倍时为航空劣势，3倍时为制空权丧失，此外的阶段是制空互角。

制空权占优时，我方在制空权争夺阶段损失的舰载机比例会大幅下降，更重要的是只有航空优势以及制空权确保的情况下，我方才能使用昼战特殊攻击。因此确保至少获得航空优势，是攻克海域的首要要求。如果某海图因为各方面限制导致无法获得制空权，那么至少不能是航空劣势，否则敌人就可以使用特殊攻击了。

对制空权影响最大的是舰上战斗机（简称舰战），其中能开发出的烈风拥有10点对空，可以用到通关。不能上空母的海图，需要通过航空战舰、航空巡洋舰、水上机母舰的水上暴击机，扬陆舰秋津丸能够装备舰战，是非常特殊的存在。

注：舰载机的对空和舰娘的对空不是一个概念，舰娘对空不影响制空权争夺。

空袭

制空权争夺后，根据情况来决定双方飞机的损失，之后就进入空袭阶段。我方有3种舰载机会在这个环节给对手造成伤害。

舰爆：舰上爆击机，开幕伤害稳定，暴击率低。代表：彗星系列。

舰攻：舰上攻击机，开幕伤害随机打出高伤害或低伤害，暴击率高。推荐优先使用舰攻。代表：流星系列。

水爆：水上爆击机，只有航空战舰、航空巡洋舰、水上机母舰可以装备，威力低，可以参与制空权争夺。在限定不能使用空母的海域能起到大作用。代表：瑞云系列。

TIPS 舰种介绍之重雷装巡洋舰：可以装备甲标的来使用开幕雷击，在网页版中因为极其实用而有魔王的称号。PSV版受限于有限的指令，开幕雷的重要性下降。一共有3个重雷装巡洋舰，而且全部需要改二，分别是北上、大井、木曾，推荐都练。

开幕雷击



当雷击指令布置在除最后一格之外的格子时，有以下几种船可以使用开幕雷击：

潜水艇：10 级以下时需要装备“甲标的”，10级以上自带开幕雷击。

水上机母舰：需要装备“甲标的”，但同为水母的秋津洲不能装备，所以无法使用开幕雷击。

重雷装巡洋舰：需要装备“甲标的”，由于雷装极高，是开幕雷击的最佳人选。游戏中仅有北上、大井、木曾 3 人是这个舰种，而且全部需要改二。

轻巡洋舰：所有轻巡洋舰中只有阿武隈改二可以装备“甲标的”来使用开幕雷击，不过阿武隈改二需要图纸，所以实用性在 PSV 版中不高。

炮击战

炮击战是昼战的主要攻击方式，和网页版不同的是，PSV 版的出手顺序改为半队制。如果在炮击战时双方的第一格指令都是炮击型指令，那么首先是我方射程最远的 3 名舰娘出手，然后是对方射击最远的 3 人出手，然后轮到我方剩下 3 名舰娘出手，之后是对方剩下的 3 人出手。如果中间有插入非炮击型指令，则会出现让半队先手的情况。

这里要为大家介绍两种特殊攻击方式。其发动条件均需要获得航空优势或制空权确保。

弹着观测射击

发动时画面上会显示“弹着观测射击”字样，同时出现参与射击的装备名。其发动条件如下：

1. 获得航空优势或制空权确保。

2. 必须装备 1 格搭载不为 0 的水上侦察机或水上爆击机。满足这一条件的舰种是：练巡、轻巡（小部分除外）、重巡、航巡、航战、战舰、水母、潜水母舰。

3. 必须搭载两门主炮，或是一门主炮 + 一门副炮。

弹着观测射击根据装备情况会有以下 4 种形态：

发动装备	攻击力倍率
主炮+主炮	1.5倍
主炮+彻甲弹	1.3倍
主炮+电探	1.2倍
主炮+副炮	1.1倍

二连攻击

发动时会快速闪过两门主炮的名称，需要仔细观察才能看出来。二连射击的效果是 1.2 倍的两次攻击。发动条件如下：

1. 获得航空优势或制空权确保。



2. 必须装备 1 格搭载不为 0 的水上侦察机或水上爆击机。满足这一条件的舰种是：练巡、轻巡（小部分除外）、重巡、航巡、航战、战舰、水母、潜水母舰。

3. 必须搭载两门主炮。

综合考虑两种特殊攻击，主炮 + 主炮 + 飞机 + 彻甲弹是最大伤害输出。不过由于 PSV 版增加了统射，装电探也是个选择。

闭幕雷击

炮击战结束后进入闭幕雷击环节，在这个环节中，所有雷装不为 0 的舰艇都会射出鱼雷攻击，注意中破或大破的话无法攻击。比较特殊的例子是来自德国的俾斯麦，她是惟一一个有雷装的战舰，但由于不能装备“甲标的”，所以只能参与闭幕雷击环节。

夜战

比起昼战，夜战才是真正的疯狂。在夜战中，双方的伤害计算公式会发生变化，每一击的攻击力变为火力 + 雷装之和。因此白天威力巨大的战舰，到了夜间还不如驱逐舰伤害高。而且夜战也有特殊攻击，能够打出相当夸张的伤害。PSV 版在夜战方面进行了改进，增加了很多网页版中不存在的特殊攻击方式，如鱼雷连击。而且 PSV 版中允许二连和必杀技攻击共存，真是稳如狗。特殊攻击的规则如下（以未装备副炮的情况为准）：

主炮＞2，鱼雷0：主炮必杀，或主炮二连
主炮2，鱼雷1：炮雷必杀，或主炮二连
主炮1，鱼雷1：炮雷必杀，炮雷二连
主炮1，鱼雷2：炮雷必杀，鱼雷二连
主炮0，鱼雷＞2：鱼雷必杀，鱼雷二连



二连攻击：只要装备两门主炮或鱼雷即可发动。装备后有很高的几率打出两发 1.2 倍的攻击，简单实用。尽管是二连，但本作只会显示 1 次总的伤害值。

必杀攻击：夜战的最大攻击手段，根据装备有多种变化。发动时会出现特写（CUT IN），因此也被简称为 CI 攻击，具体的伤害倍率还有待考察。不过必杀攻击不能百分百发动，其发动率和舰娘的运有关。但就算将运提升至 MAX，也依然有不发动的可能。

海域防守



当游戏开始后经过一定时间，每回合开始时，深海会随机发起进攻。深海的进攻分为两种，一种是进攻输送船团。根据玩家部署的海上护卫舰队情况，会有无伤、输送船损失、护卫舰损伤这 3 种情况。

另一种是深海的进攻，其表现是海域的格子会变色，一开始是橙色，之后逐渐加深，变为红色时深海就会开始进攻。如果玩家此时在该海域驻有舰队，可以开始打防守战。防守战有专门的地图，而且玩家可以使用联合舰队，这是本作惟一一个使用联合舰队的机会。

当格子变色时，玩家可以派遣舰队来到这里，通过远征和出击来打消深海栖舰进攻的念头。每个海域的前一两个远征都是侦察、哨戒、警备性质的，当海域变色时不断远征即可令格子退色，但在后期需要很长时间。直接出击是更快的方法，当然直接打防卫战会更简单。玩家也可以主动回收，之后再反攻，只是由于现在有 BUG，所以不建议这么做。

TIPS **舰种介绍之战舰**：大舰巨炮是很多人的最爱。战舰分为战舰、高速战舰、航空战舰3种，其中航空战舰可以通过装备水爆来抢制空和反潜。所有的战舰都值得培养，相对而言伊势日向因为能力稍差，重要性要逊色一些。

海域攻略



光是拥有一支强大的舰队，并不能代表玩家可以顺利攻占所有海域，因为海域中会有各种限制。最直接的限制就是部分海图限定玩家只能用特定舰种出击，下面来解说一下更坑爹的情况。

· **带路**：所谓带路，是指玩家必须使用指定舰种的编成，甚至带上指定船，才有可能见到最后的BOSS。游戏中只会给出极为隐晦的提示。部分海图使用任何编成都可以见到BOSS，但有最短的所谓最优编成，这些都是需要玩家自行探索的。

· **索敌**：在特定地点如果索敌值不够的话，就无法走入正确的道路，俗称索敌沟。索敌沟比较容易判断，这类地点往往会有一个飞机侦察的动画，如果走错的话会显示没有发现敌舰队。对策是多上索敌高的舰娘，多装备索敌高的装备（如彩云、紫云、电探）。

· **随机**：即道路分歧没有规律可言，完全随机。第一张图就是很明显的例子，运气好才能进BOSS点。

下面我们将为大家介绍全海图的攻略编成。由于目前资料不齐，现在提供的编成肯定不是最优解，而根据玩家挑战的难度和舰队情况，有可能出现即使按照攻略也无法进BOSS点的情况，这时就应该考虑一下是否是索敌沟的问题了。好在可以存档，大家完全可以借此来达成一次过！

镇守府海域

◆**镇守府警备**：轻巡 1+ 驱逐 2
◆**近海制海权确保**：轻巡 2+ 驱逐 4
◆**近海海上护卫**：轻巡 2+ 驱逐 4
◆**近海诸岛防卫线支援**：轻空母 1+ 轻巡 2+ 驱逐 4

北方泊地海域

此海域的第 4 海图需要通过中部西海域的第 2 海图后才会出现。
◆**北方连络线哨戒**：重巡 2+ 轻巡 2+ 驱逐 2
◆**北方海峡警备**：重巡 4+ 轻巡 2
◆**幌筵泊地警备**：重巡 4+ 轻巡 2
◆**幌筵冲泊地冲海战**：战舰 2+ 重巡 4

南方连络海域

镇守府海域全通后出现。
◆**南方航路方面警备**：重巡 4+ 轻巡 2
◆**南方连络航路对潜哨戒**：轻空母 1+ 轻巡 2+ 驱逐 1
◆**南方通商航路护卫**：重巡 6
◆**南方连络线制海权确保**：战舰 3+ 重巡 3

中部西海域

南方连络海域的第 1 海图和北方泊地海域的第 1 海图通过后出现。
◆**柳输送作战**：重巡 4+ 轻巡 2
◆**オリヨール海进出**：重巡 4+ 轻巡 2
◆**オリヨール海あ号作战**：战舰 2+ 重巡 4
◆**冲ノ岛洋海战**：轻巡 1+ 重巡 3+ 驱逐 2

南方泊地海域

◆**トラック泊地对潜哨戒**：轻空母 2+ 轻巡 3+ 驱逐 1
◆**トラック泊地周边警戒**：正规空母 1+ 战舰 2+ 重巡 1+ 轻巡 1+ 驱逐 1
◆**泊地冲制海权确保**：正规空母 1+ 战舰 2+ 重巡 2+ 轻巡 1
◆**敌机动部队迎击战**：正规空母 1+ 战舰 2+ 重巡 3

北方海域

北方泊地海域全通后出现。
◆**北方海域哨戒**：战舰 2+ 重巡 4
◆**キス岛撤退作战**：轻巡 1+ 驱逐 5
◆**キス岛冲海战**：正规空母 2+ 航空战舰 1+ 战舰 3
◆**北方列岛冲舰队决战**：正规空母 2+ 航空战舰 1+ 战舰 3

南西诸岛海域

南方连络海域全通后出现。
◆**南西诸岛海域进出**：正规空母 2+ 航空战舰 2+ 战舰 2
◆**サメワニ冲海战**：轻空母 2+ 重巡 3+ 轻巡 1
◆**ズンダ海峡を越えて**：正规空母 1+ 航空战舰 2+ 轻巡 2+ 驱逐 1
◆**强袭！ポートワイン破坏作战**：正规空母 2+ 战舰 3+ 重巡 1

西南海域

南西诸岛海域的第 2 海图通过后出现。
◆**舰队、南へ！**：轻空母 1+ 重巡 3+ 雷巡 2
◆**西南海域通商破坏战**：轻空母 1+ 战舰 2+ 重巡 1+ 雷巡 2
◆**要塞攻略战**：轻空母 1+ 战舰 2+ 重巡 1+ 雷巡 2
◆**东洋舰队追击战**：正规空母 1+ 战舰 2+ 重巡 1+ 雷巡 2

西方海域

西南海域全通后出现。
◆**カレー洋作战**：正规空母 1+ 战舰 2+ 重巡 1+ 雷巡 2
◆**ベーグル湾通商破坏战**：轻空母 1+ 重巡 4+ 雷巡 1
◆**リランカ岛强袭作战**：轻空母 1+ 重巡 4+ 雷巡 1
◆**アンズ环礁秘匿泊地攻击**：轻空母 1+ 重巡 4+ 雷巡 1

南方海域

西方海域的第 1 海图通过后出现。
◆**南方海域进出作战**：轻空母 1+ 重巡 4+ 雷巡 1
◆**珊瑚诸岛冲海战**：正规空母 2+ 轻空母 1+ 战舰 1+ 重巡 1+ 轻巡 1
◆**东京急行**：战舰 1+ 重巡 1+ 轻巡 2+ 驱逐 2
◆**突入！铁底海峡**：轻空母 1+ 战舰 2+ 重巡 1+ 轻巡 1+ 驱逐 1

中部海域

南方海域的第 2 海图通过后出现。
◆**潜水舰队哨戒作战**：轻空母 2+ 轻巡 2+ 驱逐 2
◆**中部海域水上偵察**：轻巡 3+ 驱逐 3
◆**航空偵察 K 作战**：重巡 3+ 轻巡 3
◆ **MS 诸岛冲海战**：正规空母 1+ 战舰 1+ 重巡 2+ 轻巡 1+ 驱逐 1



TIPS 舰种介绍之空母：空母可以搭载舰侦舰攻舰爆舰战，无论是抢制空还是攻击都很强，但空母不能夜战，中破状态下炮击战不能出手。轻空母性能和搭载略低，但可以反潜。正规空母和装甲空母类似，只是装甲空母中破时也能出手，因此更强。全部空母除凤翔、祥凤、瑞凤、龙凤外都有一练的价值。

AL海域

南方海域的第 2 海图通过后出现。MI 海域的第 2 海图通关后，本海域的第 4 海图出现。

◆ **AL 作战方面进出**：轻空母 1+ 轻巡 2+ 驱逐 3
◆ **发动！ AL 作战**：轻空母 1+ 重巡 2+ 轻巡 2+ 驱逐 1
◆ **AL 作战**：正规空母 2+ 战舰 2+ 重巡 2
◆ **强袭！ 北方港湾を叩け**：正规空母 1+ 轻空母 2+ 重巡 3

MI海域

AL 海域的第 2 海图通关后出现。

◆ **MI 作战前路哨戒**：轻巡 4+ 驱逐 2
◆ **MI 作战**：正规空母 3+ 重巡 3
◆ **MI 岛攻略作战**：正规空母 3+ 战舰 1+ 重巡 2
◆ **MI 岛确保作战**：正规空母 2+ 战舰 2+ 重巡 2

FS海域

南方海域全通后出现。

◆ **FS 作战 发动准备**：重巡 1+ 航巡 1+ 轻巡 1+ 驱逐 3
◆ **发动！ FS 作战**：战舰 2+ 重巡 3+ 雷巡 1
◆ **FS 作战 上陆攻略战**：正规空母 1+ 战舰 1+ 重巡 1+ 轻巡 2+ 驱逐 1
◆ **完遂！ FS 作战**：正规空母 2+ 战舰 2+ 重巡 2

深海运河海域

FS 海域的第 1 海图通过出现。

◆ **深海运河方面侦察作战**：重巡 2+ 轻巡 1+ 雷巡 1+ 驱逐 2
◆ **深海运河哨戒线を抜けて**：正规空母 1+ 战舰 2+ 重巡 2+ 雷巡 1
◆ **深海运河攻击作战**：战舰 2+ 重巡 3+ 雷巡 1
◆ **深海运河闸门破坏作战**：高难度多周目限定

运河后方海域

MI 海域全通后出现。

◆ **深海後方海域强行偵察**：重巡 1+ 轻巡 2+ 雷巡 1+ 驱逐 2
◆ **深海西海岸冲海战**：战舰 2+ 重巡 3+ 雷巡 1
◆ **深海西海岸基地攻略**：正规空母 1+ 战舰 2+ 重巡 2+ 雷巡 1
◆ **深海後方最终防卫线突破！**：高难度多周目限定

深海中枢海域

MI 海域全通后出现。初次游戏时完成第 3 海图即可通关。

◆ **深海中枢前缘部强行偵察**：重巡 2+ 轻巡 2+ 驱逐 2
◆ **深海中枢海域侵攻作战**：战舰 2+ 重巡 3+ 雷巡 1
◆ **深海中枢泊地攻击**：正规空母 2+ 战舰 2+ 重巡 2
◆ **暁の水平线に胜利を刻め！**：高难度多周目限定

全舰队开启条件



◆ **第二舰队**：依次完成以下任务：はじめての「建造」！、「驱逐队」を编成せよ！、「水雷战队」を编成せよ！、大规模舰队を编成せよ！

◆ **第三舰队**：完成任务：「水雷战队」出击せよ！，再依次完成以下任务：轻巡 2 只を拥する队を编成せよ！、「重巡战队」を编成せよ！、「重巡洋舰」出击せよ！

◆ **第四舰队**：依次完成以下任务：南方连络会行き正面の制海权を确保せよ！。南方连络航路对潜哨戒を实施せよ！



◆ **第五舰队**：完成任务：「川内」型轻巡洋舰を全て编成せよ。需要凑齐川内、神通、那珂。

◆ **第六舰队**：完成任务：オリョール海西部に进出せよ！

◆ **第七舰队**：完成任务：「金刚」型による高速战舰部队を编成せよ！需要凑齐金刚、比叡、榛名、雾岛。

◆ **第八舰队**：完成任务：「南云机动部队」を编成せよ！需要凑齐赤城、加贺、苍龙、飞龙。

奖杯列表

本作白金难度不低，难度主要是来自于游戏本身复杂的系统，如果有网页版经验的话会好很多。但由于至少要通关三遍（任意、甲、史），还是比较耗时的。最终预计通关时间应该是 120 小时左右。

杯色	项目名	内容
白金	元帅勋章	获得除此之外的全部奖杯
银	绊	初次与舰娘结婚
铜	舰娘×30只达成！	图鉴中收录30位舰娘
铜	舰娘×100只达成！	图鉴中收录100位舰娘
银	舰娘×150只达成！	图鉴中收录150位舰娘
金	舰娘×200只达成！	图鉴中收录200位舰娘
铜	装备×30种达成！	图鉴中收录30种装备
铜	装备×70种达成！	图鉴中收录70种装备
银	装备×120种达成！	图鉴中收录120种装备
铜	南西诸岛制压！	南西诸岛海域全部通过
铜	北方海域制压！	北方海域全部通过
铜	西方海域制压！	西方海域全部通过
铜	南方海域制压！	南方海域全部通过
铜	中部海域制压！	中部海域全部通过
铜	南方泊地海域制压！	南方泊地海域全部通过
铜	北方泊地海域制压！	北方泊地海域全部通过
铜	南方连络海域制压！	南方连络海域全部通过
铜	西南海域制压！	西南海域全部通过
铜	中部西海域制压！	中部西海域全部通过
铜	MI海域制压！	MI海域全部通过
铜	AL海域制压！	AL海域全部通过
铜	FS海域制压！	FS海域全部通过
铜	深海栖地后方制压！	深海栖地后方海域全部通过
铜	深海运河海域制压！	深海运河海域全部通过
铜	深海栖地中枢部制压！	深海栖地中枢部海域全部通过
铜	舰队拔锚！	10次出击
铜	铠袖一触！	出击并取得30回以上的S胜利
铜	无敌舰队！	出击并取得100回以上的S胜利
铜	反攻作战！	将被深海栖舰反攻下来的海域再度夺回
铜	备えあれば忧いなし！	累计使用应急修理要员/女神5次
铜	大规模舰队	开启全部8支舰队
银	大和	通过大型建造造出大和
金	连合舰队全集结	获得大和、武藏、长门、陆奥、伊势、日向、扶桑、山城、金刚、比叡、榛名、雾岛
银	アイオワ	乙难度通关，取得美国舰娘衣阿华
铜	南云机动部队	获得赤城、加贺、苍龙、飞龙、翔鹤、瑞鹤
铜	金刚型四姊妹	获得金刚、比叡、榛名、雾岛
铜	西村舰队	获得扶桑、山城、最上、时雨、满潮、朝云、山云
铜	工厂の匠	累计改修100次装备
铜	家具は提督の极み	拥有50种家具
铜	后方施设こそ大切	解开所有的入渠槽
铜	大将の器	提督等级超过70级
铜	兵站确保	当前的油弹钢铝数量全部超过2万
铜	兵站こそ胜利の键	当前的油弹钢铝数量全部超过10万
铜	胜利の钟	任意难度通过
铜	「乙作战」攻略完了！	乙难度通关
银	「甲作战」攻略完了！	甲难度通关
金	「史作战」攻略完了！	史难度通关



DRAGON QUEST BUILDERS

ドラゴンクエストビルダーズ

アレフガルドを復活せよ

《勇者斗恶龙 建造者》是一款充满了RPG要素的游戏，其中自然也少不了数量繁多的支线与隐藏要素，本期的研究中心就为大家讲解一些本作中的支线与挑战，以及其他与奖杯相关的非主线内容，希望能够对大家有所帮助。

文 乙太　美编 心の永恒

多机种	勇者斗恶龙 建造者 来复活阿雷夫嘉尔德吧	Square Enix	角色扮演
	ドラゴンクエストビルダーズ アレフガルドを复活せよ		日版
	2016年1月28日	本地1人	对应年龄：全年龄
	售价为PS4：7800日元、PS3：6800日元、PSV：5980日元		

挑战详解

梅尔基德（メルキド）篇

20日内过关

解锁制作配方：火焰之剑（ほのおのつるぎ）

要点：第一章的限时通关难度不算高，保证不死亡以及不睡觉就来得及。此外，玩家还可以利用初期时间流逝还没开启时的时间多收集一些基本素材，以节省一部分的时间。

城镇等级升至5级

解锁制作配方：所有石制家具

打倒3条龙

解锁制作配方：展示台、装备展示台（そうび展示台）

要点：梅尔基德地区一共有着3条龙，分别位于主线不会经过的区域，它们的攻击方式与普通的龙无差别，依然只会回转攻击与喷火攻击，掌握好节奏不难对付。不过由于3条龙的防御力较高，因此建议有了钢剑和炸弹后再来挑战。当然，对付龙还有一个巧妙的方法，那就是利用本章节中后期获得的喷火石像。将石像放置在龙旁边，龙是不会醒来的，但是石像会不断进行攻击，这样就能慢慢磨死它们了，下面给出3条龙各自的位置。第一条龙位于据点西南侧石山后的平原上，将其打败后获得家具舒适沙发（つろぎソファ）；第二条龙位于青色旅行门后，城堡废墟西北侧的石山上，将其击败后获得暖炉（だんろ）；第三条龙位于红色旅行门后，金字塔北侧石山后的草原上，将其击败后获得龙之鳞片（りゅうのうろこ）。



建造出梅尔基德花园（メルキドガ-デン）

解锁制作配方：多套新服装

要点：梅尔基德花园并不是设计图，而是特殊屋子的一种，因此玩家无法依照设计图进行摆放。此外，必须将该屋子建造在据点的范围内，否则将无法获得特殊屋子的判定。梅尔基德花园的屋子内部需要放置1颗树（ブナの木）、1个火盆（かがり火）、1张长椅（ベンチ）、10格花、5格草以及8格水。由于需要引水到花园之中，因此该屋子的高度应该与远处的水源处于一个平面上，也就是需要在地面挖出地势较低的空间作为花园，记得要为



花园安上门。之后从据点西北侧的水源处挖一条水渠，将其连通至花园中，并且保证花园中的水域有至少8格。之后再在花园中放置其他物件，其中树需要破坏树根获得树苗后进行种植，注意树苗需要2天时间才能长成树木。花和草可以直接用花草铲在据点周围收集，而长椅与火盆的制作难度也不高，全部摆放进花园即可完成挑战。

完成大木槌之墓（おおきづちの墓）

解锁制作配方：梅尔基德靴（メルキドグリーブ）

要点：大木槌之墓位于蓝色旅行门后，旅行门的西南方向的一个大坑中，一路往西南走很容易就能发现。与这里的大木槌对话后它会让你修好墓群，其实就是在没有竖起墓碑的地方补上墓碑。不过此时玩家并没有获得木制墓碑的制作配方，而习得该配方的地点位于红色旅行门后地区的最东北处的一个小岛上，需要翻过一座石山才能找到，与这里的大木槌对话后习得配方，之后会据点制作2个墓碑，在大木槌之墓的空缺处放置上即可完成任务，大木槌之墓旁的宝箱中还会有一颗生命树果实。

利姆鲁达尔（リムルダール）篇

30日内过关

解锁制作配方：所有木制家具

要点：本章的限时挑战难度不低，难点主要在于流程中期对于病人的救治，由于病人需要分阶段救治，并且每个阶段都必须等待一个晚上才算完成，因此非常耗费时间。推荐先把病人全部救回，之后按照上期的攻略事先准备好救治病人所需的道具，并同时对多名病人进行救治，再利用夜晚的时间进行其他建造与采集工作。值得一提的是，本章中期触发病人在半夜变成僵尸的剧情后，该夜晚的时间是不会流逝的，只有与艾路对话才会恢复正常。虽然这段时间是无法走出据点的，但是也可以用来完成一些城镇的建造工作以节省时间。

城镇等级升至5级

解锁制作配方：所有木制家具

修好废墟的屋顶（はいきょの屋根）



解锁制作配方：搭建屋顶的各部件

要点：在青色旅行门后的地区，前往旅行门的北侧，能够发现一栋红色的巨大屋子，屋子旁有一个放有宝箱的平台，沿着梯子爬上去，可以开启一个没有被锁住的宝箱，获得修理屋子用的部件，之后前往屋顶根据形状填补缺失处，全部填补完毕后达成挑战，此时可以打开之前平台上被锁住的宝箱，从中获得屋顶部件的制作配方。

获得史莱姆王冠（スライムの王冠）



解锁制作配方：沸水青石（水わく青石）、喷泉（ふんすい）

要点：前往红色旅行门后的地区，往爬上东北侧的山崖后一路往东北方向前进，就能在密林中看到一个史莱姆形状的池塘。在这里使用钓竿进行垂钓，就有低几率钓出史莱姆王，打倒史莱姆王后就能获得史莱姆王冠。由于史莱姆王实力较强，建议后期制作出隼剑后再进行挑战。

解开塔鲁巴的所有谜题

解锁制作配方：星降腕轮（ほしふるうでわ）

要点：塔鲁巴的谜题一共有4个，分别位于利姆鲁达尔大陆的不同地区，下面分别给出谜题的位置以及解法。

第一个谜题位于初始地区据点的南侧，沿着绿色的高地向南前进，在岔路口走偏西的路即可找到。这里会有布局类似的两个房间，其中左侧的房间配置完善，右侧的房间则缺少一些家具。玩家只需利用房间外的工作台制作出右侧房间缺少的家具，并按照左侧房间的布局放置到右侧房间中即可解开谜题，之后从解锁的宝箱中获得白色方块（ホワイトブロック）与石斧（いしのおの）。



第二个谜题位于青色旅行门后的地区，从旅行门处往北走即可找到。这里会有一颗正在成长的椰子树与一颗已经完成长成的椰子树，玩家则需要在正在成长的椰子树的左侧种植椰子树之苗（ヤシの苗）即可解开谜题，之后从解锁的宝箱中获得蓝色方块（ブルーブロック）与金。

第三个谜题位于红色旅行门后的地区，从获得农业设计图的城堡废墟往废墟后方前进，即可在一片毒沼地形中发现谜题建筑。建筑中有一个用岩石制成的时钟，时钟的指针摆放成9点的样子。只需要将时钟的时针破坏并重新摆放，使其指向3点的方向即可解开谜题，之后从解锁的宝箱中获得红色方块（レッドブロック）与喷火石像（火をふく石像）。



第四个谜题位于绿色旅行门后的地区，在世界树的西南方向。这里的谜题并不难解开，玩家只需要将解开之前三个谜题后获得的方块依次放置在指定位置中，从左到右依次为白色、蓝色、红色，解开谜题后能够获得饰品超级指轮（スーパーリング）的制作配方。



迈拉·加莱亚（マイラ·ガライヤ）篇

30日内过关

解锁制作配方：飞天鞋（そらとぶくつ）

要点：本章的流程较长，可以说是限时挑战最难的一个章节。而且本章节总体而言没什么可以取巧的地方，建议玩家在熟悉了一遍流程之后，二周目再来进行挑战。

城镇等级升至5级

解锁制作配方：所有精致建材

打倒所有独眼巨人以及巨型食人魔

解锁制作配方：所有魔物系家具



要点：本章一共有两只巨型食人魔以及两只独眼巨人需要额外击倒，由于这两种敌人的实力都不算弱，因此建议在后期获得了魔法大炮与强力装备后，再采用挖坑并且使用多枚大炮轮流射击的战术来对付，下面便给出这些敌人的详细位置。

第一只巨型食人魔位于据点南侧闸门后的区域，贝帕所在矿洞的附近，击破后会掉落恶魔的墙壁装饰（悪魔のカベかざり）；第二只巨型食人魔则位于红色旅行门后，阿美露妲所被关押的魔物据点的最深处，击破后会掉落饰品守护宝石（まもりのルビー）。

第一只独眼巨人位于红色旅行门后的地区，主线流程中遇见拉莱的高塔旁的冰原上，将其击倒后获得家具龙之柱（ドラゴンの柱）；第二只独眼巨人位于主线必然会到达的，获得怀旧竖琴的冰原上，将其击倒后获得家具龙王军的旗帜（竜王軍のはた）。

完成设计图“令人向往的秘密温泉（あこがれの秘湯）”

解锁制作配方：红色温泉石（湯わく赤石）、狮子形温泉装饰（獅子の湯かざり）、浴缸（バスタブ）

要点：“令人向往的秘密温泉”的设计图并不能在主线流程中取得，而是位于绿色旅行门后地区南侧的山洞之中。取得设计图后就能开始建造了，秘密温泉的建造方式较为复杂，大体按照设计图的要求即可完成。其中红色温泉石即是据点初期温泉水中的石头，直接拿来用即可。而其他必须物件中比较不常见的首先是治愈草之叶（いやしの葉）与白雪草，这都需要玩家使用花草铲对治愈草以及纸浆草（パルプ）进行采集。另一样较难获得的物件是食物中的蛋糕套餐（ケーキセット），这首先需要玩家完成少女蛋糕（乙女ケーキ）与食器的制作，而少女蛋糕需要用到的材料中则有多拉基黄油（ドラキーバター），这需要通过打败红色旅行门后地区的金黄色蝙蝠型敌人获得。

最后一样物件则是狮子形温泉装饰，其制作配方的获得方式比较特殊，首先需要前往蓝色旅行门北侧的温泉区域，这里会有一个正在泡温泉的女性以及一只正在偷窥的食人魔，此时需要用土块将食人魔偷窥用的小孔堵住，之后再与女性对话获得制作配方。

找到怀旧竖琴(なつかしの竪琴)的制作配方

解锁制作配方：怀旧竖琴（なつかしの竪琴）

要点：怀旧竖琴所处的山洞位于红色旅行门后地区，与拉莱的幽灵相遇的高塔附近。沿着高塔旁的黑色山脉的山脚前进，即可找到一个巨大的洞窟，其中会有一个与主线流程中一致的史莱姆机关，需要在机关的空缺处填上蓝色方块。之后机关后的门会打开，顺着门后的路前进即可找到放有怀旧竖琴制作配方的宝箱。之后返回据点耗费 5 个银即可进行制作，该道具除了与挑战有关外，还带有十分有趣的效果。将竖琴放置后按○键进行播放，即可使游戏的 BGM 变回经典的 FC 版。



拉达托姆（ラダトーム）篇

30日内过关

解锁制作配方：勇者罗特（ロト）装备

要点：本章虽然是流程的最后一章，但流程长度并不如第三章，并且素材的收集难度也不高，因此 30 天内完成并不困难。

城镇等级升至4级

解锁制作配方：万能作业台、超级机械制造台（超マシンメーカー）

在不携带传说中的防具的情况下打败龙王

解锁制作配方：会心戒指（かいしんのゆびわ）

要点：传说中的防具包括了光之铠甲以及勇者之盾，也就是说本章的最终武器王者之剑依然是可以装备的。不过需要注意的是，挑战要求玩家不进行携带，因此这两件防具即使在不穿戴的情况下，也是不能被携带进装备品栏的。在不携带传说防具的情况下与龙王作战，是无法免疫龙王对主角释放的异常状态的，而龙王所释放的异常状态，能够让主角无法使用道具，因此第一形态的战斗会变得异常艰难，玩家必须对龙王的招式十分熟悉才行，不过第二形态的打法并没有发生变化。

把绿色回忆（緑のおもいで）交给？？？

解锁制作配方：多种趣味道具



要点：该挑战本质上是一个收集类的挑战，在本章的四个地区分别有着四块巨大的史莱姆形状的岩石，在岩石的顶端有着四只不同类型的史莱姆，这些史莱姆会对主角提出不同的需求。第一只史莱姆位于初始地区南侧的石山上，与其对话后它会需要 1 朵白色花，用花草铲挖取白花就能获得，达成其需求后获得 1 个荒野之心（荒野のこころ）作为报酬；第二只史莱姆是史莱姆贝斯，它位于青色旅行门后地区据点城堡西北侧的石山上，与其对话后它会需要 1 朵黄色花，可以通过打倒史莱姆贝斯掉落的黄色花种子种出，之后再用花草铲挖取，达成需求后同样会获得 1 个荒野之心；第三只史莱姆则是金属史莱姆，它位于红色旅行门后地区北侧冰河旁的石山上，与其对话后它会需要桃色花，桃色花则需要通过打倒蝙蝠型敌人多拉基掉落的桃花种子种出，之后再用花草铲挖取，交差后再次获得 1 个荒野之心；第四只史莱姆则是史莱姆王，位于龙王岛最南侧的史莱姆岩石上，与其对话后它会要求玩家为它制作绿色回忆，此时会学会绿色回忆的制作配方。先返回据点进行制作，旅行回忆除了需要用到 3 个荒野之心外，还需要用到 2 朵白色花、1 朵黄色花以及 1 朵桃色花，都是之前用到过的素材，制作完毕后将其交给史莱姆王即可完成挑战。

发现破坏之剑（はかいのつるぎ）

解锁制作配方：破坏之剑、邪魔之铠（あくまのよろい）、死神之盾（しにがみのたて）、建造者之锤（ビルダーハンマー）

要点：破坏之剑被藏在了一个山洞之中，山洞位于最初复活公主的据点东侧的石山上。爬上石山后一直往东走，就能发现醒目的山洞入口，将堵住入口的石块破坏后进入其中。下楼梯后前进一段路程，在第一个路口右转前进会发现一个骷髅剑士，将其打败后获得钥匙，之后走另一条路，用钥匙打开门进入下一区域。沿路走会看到另一扇门，先不管这扇门，继续往深处走会发现两个骷髅士兵，分别打倒后能够获得两把钥匙，再返回打开之前的门进入下一区域。破坏掉堵路的土块能够发现前往下层的楼梯，下楼梯后先往右走，这里有一个会掉落钥匙的骷髅兵以及不少可以搜刮的精品家具。打破尽头房间的墙壁继续前进，用钥匙打开深处的门，打败这里的盔甲骑士后，可以从宝箱中获得饰品会心戒指（かいしんのゆびわ）。之后返回楼梯处，用钥匙打开左侧的门，前往深处打败这里的盔甲骑士，即可从王座前的宝箱中获得破坏之剑。



支线详解

梅尔基德（メルキド）篇

世界地图

青色旅行门后的地区，大木槌聚集区的凹陷平原附近山洞的宝箱中能够获得。

设计图“大木槌的厨房（おおきづちの台所）”

前往青色门后地区，在长老家西南侧会有一个顶部有一口井的建筑物，破坏外墙直接进入，这其中的宝箱里便会有一张设计图。

设计图“大木槌的庭院（おおきづちの庭園）”

前往青色旅行门后的地区，在铁蝎出现平原西南侧的岩山后会有两个大木槌的花园。其中一个花园已经完成，玩家则需要照着已经完成的花园，在另一个花园中放置相应的植物。放置的植物有，4个白色花（白い花）、1个黄色花（きいろの花）、1个桃色花（きいろの花）、1个沙漠草（さばく草）、1个麻草（ぬの草）、1个治愈草之叶（いやしの葉のしげみ）、3个仙人柱（柱サボテン）、2个仙人柱头（柱サボテンの頭 ×）以及1个仙人花（花サボテン），以上植物均需要用花草铲进行采集，否则得到的将是用于制作物品的素材。其中黄色花与麻草是原本花园中便已经有的，不需要另行采集，而白色花与治愈草之叶也很容易采集到。桃色花无法直接采集到，可以通过打败黑色蝙蝠型敌人获得桃花之种，之后进行种植就能获得。而沙漠草、仙人柱与仙人花都能在红色旅行门后的沙漠地区采集得到，注意仙人柱的头需要用土块搭建平台与其接近后才能用花草铲采集。按照要求完成花园后，将能获得道具长椅（ベンチ）以及设计图“大木槌的庭院”作为报酬。



飞天鞋（そらとぶくつ）

在大木槌花园的北侧有一个山洞，来到深处能够发现一份笔记，笔记会要求玩家在一旁的骸骨上建立墓碑。此时如果事先完成了大木槌之墓的挑战的话，只需要直接制作木制墓碑再在骸骨上放置即可，制作配方的获得方法可以参考上文的挑战详解部分。达成要求后墓碑上会出现幽灵，与其对话获得飞天鞋作为报酬，装备上后能够进行二段跳。

梅尔基德靴（メルキドグリーブ）&炉灶（だんろ）

红色旅行门后地区的金字塔中有几条岔路，其中一条岔路尽头的墙壁能够被破坏，将其破坏后能够找到隐藏的宝箱，在这里能够分别获得梅尔基德靴以及家具炉灶，其中梅尔基德靴是能够让下落伤害减为0的实用饰品。

坏史莱姆斯拉坦

前往绿色旅行门后的地区，在东部的森林中能够找到一只名为斯拉坦的坏史莱姆，与其对话后触发与史莱姆的战斗，轻松解决后再与其对话，即可让其成为城镇中的居民。



利姆鲁达尔（リムルダ-ル）篇

世界地图

第二章的世界地图位于青色旅行门后的地区，往西侧前进来到麻痹之森前的小河处，藏有世界地图的宝箱便位于小河西岸的高地上。

狼人族的练武场



练武场的位置在需要修理屋顶的废墟的西侧，翻过石山就能看到。进入建筑后与最深处的杀手狼人对话，它会让玩家给它一份天使灵药（天使の気つけやく），同时会获得天使灵药的制作配方。制作天使灵药需要用到1个混乱之爪、1个苦蘑菇以及1个黄色花瓣（きいろの花）。其中混乱之爪可以通过打败练武馆周围的狼人获得，而金色花瓣能够在该区域的一些山洞中找到。制作出天使灵药后将其交给杀手狼人，玩家能够获得理性戒指（理性のリング）作为报酬。此外，玩家还能在练武馆屋顶上的宝箱中获得饰品金色指轮（きんのゆびわ）。

设计图“亡主的墓碑（亡き主の墓標）”

前往红色旅行门后的地区，在更罗瓦的弟子维鲁斯家的东侧不远处有一个金属猎人的残骸，对其进行调查即可获得设计图“亡主的墓碑”。

需要帮助的利利帕特们

蓝色旅行门后的麻痹之森中，分别有着三个耸立着的高塔，顺着梯子爬上高塔即可分别发现被麻痹花麻痹了的利利帕特，与它们对话后分别对它们使用满月丸（まんげつ丸），即可解除它们的麻痹状态，之后能够分别获得1个生命树果实、50个石子（石つぶて）以及1个金作为报酬。

前往红色旅行门后地区，获得农业设计图的废墟附近的沙滩上，这里会有两个耸立着的高塔，上面分别有两只利利帕特，其中一只会向玩家索要土豆种子，土豆在附近的地面上就能采集到，之后在调合罐处进行调合即可。满足它的需求后能够获得6个破碎金属作为报酬。另一只利利帕特会希望主角帮忙加热它的料理，只需要在放置着料理的灶台下面放置1个篝火即可，之后获得10个土豆作为报酬。



需要用钥匙打开的建筑

本章中会出现不少门被上锁的特殊仓库，这需要流程中后期能够制作钥匙后才能打开。第一个建筑位于据点所在地区南侧的山上，能够获得道具世界树之药（せかいじゅの薬）；第二个建筑位于青色旅行门后地区，旅行门的西南方向，其中可以获得能够让下落伤害无效化的梅尔基德靴（メルキドグリ－ブ）；第三个建筑位于红色旅行门后的地区，密林西北侧沙滩的入口附近，其中能够获得饰品会心戒指（かいしんのゆびわ）。此外，在红色旅行门后获得农业设计图的城堡废墟中，也有着两扇需要用钥匙才能打开的门，从中能够获得5个金以及50个神圣小刀（聖なるナイフ）。

巨型僵尸

前往绿色旅行门之后的地区，一路往东走能够遇到一只巨型僵尸，将其打倒后即可获得饰品力量指环（ちからのゆびわ）。

迈拉·加莱亚（マイラ·ガライヤ）篇

世界地图

据点所处地区的南侧，通过南侧闸门后的区域中有一片白色的石山，在这些石山的其中一个山洞中即可找到世界地图。

梅尔基德靴

梅尔基德靴位于红色旅行门后的地区，遇见拉莱幽灵的高塔的顶部的宝箱中，主线流程中能够顺路获取。

危险泳衣

在红色旅行门后的地区，主线流程中必然会经过的前往宫殿的大桥下方的宝箱中。宝箱位于大桥中央的下方，可以直接将桥面破坏后下落获取，之后再通过搭建平台的方式从桥的侧面回到桥上。

自傲的独眼巨人

前往红色旅行门后面的地区，往南走能够发现一只敲打着冰块的独眼巨人，利用大炮破坏掉冰块，之后与独眼巨人对话，它会让主角给它制作热蛋糕（ホットケ－キ），满足其需求后能够获得饰品会心戒指（かいしんのゆびわ）作为报酬。





设计图“温泉过山车（温泉スライダ-）”

前往青色旅行门后地区北侧的温泉区域，这里会有一条矿车线路，不过线路上有部分缺损需要填补，需要用到的线路部件有2个线路·直线、1个线路·曲线（線路·カ－ブ）以及1个线路·连接(線路·こうばい)，进行修复后打开宝箱即可获得相关设计图。

拉达托姆（ラダトーム）篇

营地讨伐

青色旅行门后的地区中有多个龙王军的魔物营地，接近后便会出现敌人，打败它们后即可解锁宝箱。第一个营地位于据点的西南侧，宝箱中有20个石材；第二个营地位于据点的西北侧，宝箱中会有1个生命树果实；第三个营地位于据点的西侧，宝箱中会有2个金。

食人魔丘比（チョビ）

前往红色旅行门后地区北侧的毒沼区域，在区域边缘的石山处有一个洞窟，破坏洞窟尽头的墙壁，能够发现一只名为丘比的食人魔，与它对话后就能让它成为同伴。

特殊房间类型一览

由于本作的奖杯中有一个要求玩家发现50种房间的制作配方，而除了设计图提供的配方外，大部分特殊房间的配方需要玩家自己发掘。因此，下面便给出特殊房间的列表，为了方便大家查阅，列表内的具体物件将直接采用日文原名，而单一类型的物件则会采用中文的统称。此外，下面还会给出所需用到的物件的具体分类，希望能对大家有所帮助。

类别	物件
光源	たいまつ、たき火、料理用たき火
高級光源	カベかけ松明、かがり火、しょく台、カベしょく台、カベかけランプ、えっちなライト、レンガ料理台
床	わらベッド
高級高級床	木のベッド、キングベッド、王女のベッド
椅子	石のいす、木のいす、クッションいす、きぞくのいす、玉座
桌子	石のテ-ブル、木のテ-ブル、おしゃれテ-ブル
炉	炉と金床、神鉄炉と金床
展示台	展示台、そうび展示台
农作物	小麦のたね、ハ-トのたね、あまきびの苗、大豆の芽、たねイモ、聖なる草のたね
个人房屋看板	男のカベかけ、女のカベかけ
装饰用料理	パンとカゴ、サラダプレ-ト、肉料理プレ-ト、魚料理プレ-ト、ケ-キセット
墓	石の墓、木の墓
花	白い花、きいろの花、ももいろの花、マヒの花
草	ちいさな草、ぬの草、さばく草、わたげ草、ジャングル草、大きなシダ草、むらさきの草、青ウニ草、白雪草、かげ草、のろい葉のしげみ
枯萎系物件	沼枯れの木、たおれた巨木、枯れ木
魔物系物件	竜王軍のはた、魔物の床かざり、ドラゴンの柱、悪魔のカベかざり、火をふく石像、土の巣穴、魔物のよびだし床

寝室

名称	经验值	房屋配方	附加效果
空き部屋	–	–	–
わらの寝室	100	床×2、光源×1	居住者的HP提升10%
わらの宿屋	200	床×4、光源×1、宿屋のカベかけ×1	居住者的最大HP提升15%
わらホテル	300	床×6、光源×1、宿屋のカベかけ×1	居住者的最大HP提升20%
ベッドの寝室	250	高級床×2、光源×1	居住者的HP提升15%
ベッドの宿屋	350	高級床×4、光源×1、宿屋のカベかけ×1	居住者的最大HP提升20%
ベッドホテル	400	高級床×6、光源×1、宿屋のカベかけ×1	居住者的最大HP提升25%
あらくれの寝室	250	床×2、女性の肖像画×1、光源×1	居住者的最大HP提升20%
あらくれの宿屋	300	床×4、女性の肖像画×1、光源×1	居住者的最大HP提升25%
ホテルあらくれ	350	床×6、女性の肖像画×1、光源×1	居住者的最大HP提30%
教会	600	女神像×1、レンガ料理台×1、収納箱×1、おしゃれテ–ブル×1、クッションいす×2、高級床×6	居民会在收纳箱中放置料理，在据点中不会减少满腹度



厨房

名称	经验值	房屋配方	附加效果
たき火の台所	150	料理用たき火×1、収納箱×1	居民会在收纳箱中放置料理
ごはんどころ	300	料理用たき火×1、収納箱×1、桌子×2、椅子×4、装饰用料理×1	居民会在收纳箱中放置料理，在据点中不会减少满腹度
院内食堂	200	料理用たき火×1、収納箱×1、木の机×1、クッションいす×2	居民会在收纳箱中放置料理
レンガキッチン	500	レンガ料理台×1、収納箱×1	居民会在收纳箱中放置料理
レンガレストラン	700	レンガ料理台×1、収納箱×1、桌子×2、椅子×4、装饰用料理×1	居民会在收纳箱中放置料理，在据点中不会减少满腹度
石づくりの食堂	1000	レンガ料理台×1、収納箱×1、かまど×1、ラウンドテ-ブル×1、椅子×4、装饰用料理×1	居民会在收纳箱中放置料理，在据点中不会减少满腹度
森と木のカフェ	1000	レンガ料理台×1、収納箱×1、いけ花×1、スクエアテ-ブル×1、椅子×4、装饰用料理×1	居民会在收纳箱中放置料理，在据点中不会减少满腹度
Barあらくれ	1000	レンガ料理台×1、収納箱×1、酒ダル×1、バ-カウンタ-×1、椅子×4、装饰用料理×1	居民会在收纳箱中放置料理，在据点中不会减少满腹度



更衣室

名称	经验值	房屋配方	附加效果
仕立て更衣室	300	仕立て台×1、クッションいす×2、光源×1	居民会换上更加漂亮的服饰
衣裳部屋	300	石のクロ-ゼット×1、椅子×2、光源×1	居民会换上更加漂亮的服饰
仕立て更衣室	300	仕立て台×1、クッションいす×2、光源×1	居民会换上更加漂亮的服饰
武器と衣装の部屋え	500	石のクロ-ゼット×1、椅子×2、剣のカベかけ×1、よろいの置きもの×1、光源×1	居民会换上更加漂亮的服饰，并且换上更为强力的武器



温泉

名称	经验值	房屋配方	附加效果
湯の部屋	100	温泉格子×12、光源×1	–
マイラ温泉	200	温泉格子×12、カベかけタオル×3、たらい×2、光源×1	–
あらくれ温泉	600	温泉格子×12、、カベかけタオル×3、たらい×2、剣のカベかけ×2、武器屋のカベかけ×1、光源×1	居民会换上更加漂亮的服饰，并且换上更为强力的武器
まじんSpaあらくれ	1000	温泉格子×12、カベかけタオル×3、たらい×2、剣のカベかけ×2、まじんのカベかけ×1、光源×1	居民会换上更加漂亮的服饰，并且换上更为强力的武器



工房

名称	经验值	房屋配方	附加效果
木の工房	200	木の作業台×1、収納箱×1、光源×1	居民会在收纳箱中放入家具与素材
木の本格工房	500	木の作業台×1、収納箱×1、革ぶくろ×1、道具屋のカベかけ×1、光源×1	居民会在收纳箱中放入家具与素材，装备更加不容易损坏
鉄の工房	200	鉄の作業台×1、収納箱×1、光源×1	居民会在收纳箱中放入家具
鉄の本格工房	500	鉄の作業台×1、収納箱×1、革ぶくろ×1、道具屋のカベかけ×1、高级光源×1	居民会在收纳箱中放入家具与素材，装备更加不容易损坏
石の工房	200	石の作業台×1、収納箱×1、光源×1	居民会在收纳箱中放入家具与素材
石の本格工房	500	石の作業台×1、収納箱×1、革ぶくろ×1、道具屋のカベかけ×1、高级光源×1	居民会在收纳箱中放入家具与素材，装备更加不容易损坏
石と炉の工房	300	石の作業台×1、炉×1、収納箱×1、光源×1	居民会在收纳箱中放入家具与素材
石と炉の本格工房	700	石の作業台×1、炉×1、収納箱×1、革ぶくろ×1、道具屋のカベかけ×1、高级光源×1	居民会在收纳箱中放入家具，装备更加不容易损坏
薬局	200	調合ツボ×1、収納箱×1、ツボ×2、桌子×1、光源×1	居民会在收纳箱中放入药品，道具的回复效果提升25%
超薬研究所	500	いにしえの調合台×1、収納箱×1、ツボ×2、桌子×1、光源×1	居民会在收纳箱中放入药品，道具的回复效果提升50%
マシン工房	500	マシンメ-カ-×1、収納箱×1、本だな×4、本×1、桌子×1、高级光源×1	居民会将制作的装置放入收纳箱中





个人房间

名称	经验值	房屋配方	附加效果
はじめての個室	200	个人房屋看板×1、ツボ×1、床×1、光源×1	调查看板即可指定居民为该房屋的居住者
はじめての2人部屋	400	个人房屋看板×2、ツボ×1、床×1、光源×1	调查看板即可指定居民为该房屋的居住者
ちょっとした個室	300	个人房屋看板×1、ツボ×1、高级床×1、椅子×1、高级光源×1	调查看板即可指定居民为该房屋的居住者
リッチな個室	400	个人房屋看板×1、高级床×1、椅子×1、バスタブ×1、花×1、高级光源×1	调查看板即可指定居民为该房屋的居住者
リッチな2人部屋	600	个人房屋看板×2、高级床×2、椅子×2、バスタブ×1、花×1、高级光源×1	调查看板即可指定居民为该房屋的居住者
あらくれ個室	450	个人房屋看板×1、ツボ×1、床×1、女性の肖像画×1、ダンベル×1、光源×1	调查看板即可指定居民为该房屋的居住者
あらくれ2人部屋	550	个人房屋看板×2、ツボ×1、床×2、女性の肖像画×1、ダンベル×2、光源×1	调查看板即可指定居民为该房屋的居住者
お姫さまの寝室	500	女のカベかけ×1、王女のベッド×1、きぞくのいす×1、花×1、カベしょく台×1	调查看板即可指定居民为该房屋的居住者






庭院			
名称	经验值	房屋配方	附加效果
花の庭園	200	ベンチ×1、花×10、草×5、光源×1	随时间流逝获得的HP回复量增加1
水の庭園	100	ベンチ×1、水格子×10、ふんすい×1、光源×1	随时间流逝获得的HP回复量增加1
ジャングル庭園	300	ベンチ×1、ラフレシア×1、ジャングル草×1、わたげ草×5、マヒ花×5、光源×1	随时间流逝获得的HP回复量增加2
メルキドガ-デン	3000	ベンチ×1、花×10、草×5、光源×1、水格子×8、ブナの木×1、かがり火×1	随时间流逝获得的HP回复量增加2



其他			
名称	经验值	房屋配方	附加效果
ツボだらけの部屋	200	ツボ×5、収納箱×1、光源×1	居民会在收纳箱中放入罐子
たびのほこら	100	旅行门×1、光源×1	–
ふたまたのほこら	200	旅行门×2、光源×1	–
みつまたのほこら	300	旅行门×3、光源×1	–
ごうもん室	200	ほりょのくさり×1、わらベッド×2、骨×1、光源×1	–
宝箱の間	100	宝箱×1、光源×1	–
3つ宝箱の間	200	宝箱×3、光源×1	–
屋内農場	300	农作物×10、収納箱×1、光源×1	居民会在收纳箱中放入农作物
花のさいている部屋	100	ベンチ×1、花×5、光源×1	–
草のはえた部屋	100	ベンチ×1、草×5、光源×1	–
キノコだらけの部屋	200	キノコ×3、ニガキノコ×3、収納箱×1、光源×1	居民会在收纳箱中放入蘑菇
魔物の庭園	300	ベンチ×1、魔物系物件×5、枯萎系物件×5、光源×1	–
すぐに壊れる部屋	500	まほうの玉×1、光源×1	–



病院			
名称	经验值	房屋配方	附加效果
病室	300	木のベッド×2、木の机×1、いけ花×1、たらい×1、光源×1	能够对病人进行治疗
大きな病室	400	木のベッド×4、木の机×1、いけ花×1、たらい×1、光源×1	能够对病人进行治疗



特别房间			
名称	经验值	房屋配方	附加效果
占いの間	300	シャナク魔法台×1、収納箱×1、カベしょく台×1	居民会在收纳箱中放入神圣系物品
玉座の間	600	玉座×2、大きなタペストリ×2、城の大柱×2、カベしょく台×2	随时间流逝获得的HP回复量增加1，居民拥有更为强力的武器
宝物庫	600	大倉庫×1、宝箱×3、収納箱×1、タペストリ×2、光源×1	居民会在收纳箱中放入家具与道具
水飲み場	200	水格子×10、収納箱×1、たらい×1、ツボ×2、クッションいす×1、光源×1	居民会在收纳箱中放入与水相关的家具与道具
水汲み室	300	水格子×10、浄化のふんすい×1、収納箱×1、たらい×1、クッションいす×1、光源×1	居民会在收纳箱中放入与水相关的家具与道具
図書ル-ム	300	ベンチ×1、本だな×4、本×2、桌子×1、光源×1	随时间流逝获得的HP回复量增加1
博物ル-ム	300	ベンチ×1、展示台×4、光源×1	随时间流逝获得的HP回复量增加1
ファイアル-ム	300	ベンチ×1、たいまつ×3、カベかけ松明×3、かがり火×3	手持火把时的照明范围变得更为宽广
リビングル-ム	400	ベンチ×1、うえきばち×4、草×2、花×2、だんろ×1	随时间流逝获得的HP回复量增加1
墓所	300	ベンチ×1、墓×3、花×3、光×1	随时间流逝获得的HP回复量增加1
バスル-ム	300	ベンチ×1、バスタブ×3、たらい×3、光源×1	随时间流逝获得的HP回复量增加1




成就奖杯堂

ACHIEVEMENTS & TROPHIES

文：梦叶

火箭联盟	Psyonix	体育
多机种	Rocket League	美版
	PS4:2015年7月7日 XOne：2016年2月17日 | 本地2人 线上最多8人	对应年龄：10岁以上
	售价为PS4/XOne：19.99美元	



自去年初登场以来，《火箭联盟》就受到了来自玩家以及媒体们的一致好评，在世界各大游戏颁奖典礼上更是拿奖拿到手软。鉴于本作在不久前才登陆XOne平台，这里刚好为大家补完本作的奖杯以及成就攻略（不包含DLC）。虽然这是一款充满竞技性的作品，但只要掌握方法，本作也绝对称得上是奖杯/成就神作，下面就让我们火速开始吧！

《火箭联盟》奖杯/成就指南

奖杯总数	36	铜杯	20	银杯	10	金杯	5	白金	1

PS4版

全奖杯难度	3/10
全奖杯所需时间	10小时以内
在线奖杯	有
最少通关次数	1
有无会错过奖杯	无
奖杯BUG	有
特殊需求	需要良好的网络环境

XOne版

成就总数	1000点/44个
全成就难度	3/10
全成就所需时间	10小时以内
在线成就	有
最少通关次数	1
有无会错过成就	无
成就BUG	有
特殊需求	需要良好的网络环境

开头先给大家提个醒，由于本作的线上游戏内容需要科学上网才能游玩，所以如果是以全奖杯/成就为目的的玩家请视自己的网络环境再决定是否开坑。下面是本作奖杯过程中的几项要点：

1. 先在练习模式（Traning）中掌握游戏的基本操作（同时可以解锁“Know the Drill”&“Drill Sergeant”这两个奖杯），还有一种实用的空中技巧，就是在起跳后拉起车头并按住火箭喷射（○/B），只要使车身维持在一定的角度即可实现空中飞车！熟悉这一技巧不仅有助于各位解锁奖杯/成就，实际比赛中也十分有用哦！



2. 本作的收集类道具基本都是在进行过一场完整比赛后即可获得，经过不断的版本更新后更可以通过更改比赛规则实现快速比赛。具体方法为在友谊赛（Exhibition Match）模式下，将“Bot Difficulty”改为“no bot”，再将“Mutator Settings”中的“Preset Setting”改为“Custom”，之后把进球数上限（Max Score）改为“1 goal”，这样只要掌握好开局撞球的速度和角度，5秒内就能结束一场比赛。（PS：利用这一方法基本可以解决游戏中的大部分奖杯/成就。）

3. 得益于本作支持本地2人对战，一些需要技巧性的奖杯/成就也可以通过双手柄轻松解决（PS4玩家不要忘了还可以用PSV充当第二手柄！）。就算没有双手柄，只要熟悉了游戏操作并在比赛过程中抓住机会，想要达成奖杯/成就要求也并非难事。

4. “Far, Far Away...”这个奖杯/成就存在不确定性，虽然条件描述为50km，但根据笔者以及不少网友验证，解锁这一奖杯/成就的有效距离从40km至80km不等，同时也与服务器以及玩家自身的网络环境有关。还需要注意的是，中途退出比赛是不会计算行驶距离的，更换不同种类的轮胎也不会累计行驶距离，所以为了早日达成目标，整个游戏过程尽量只选用一种轮胎或干脆不更换轮胎，直到解锁该奖杯/成就后再进行替换以完成“Grease Monkey”等奖杯的达成条件。如果到最后行驶距离依然不够，后文还会给出无脑放置法。

5. 由于XOne版比PS4版多出了8个成就，后文会在最后单独列出。

奖杯/成就列表

Virtuoso

取得条件 获得所有奖杯

Stocked

75点/

取得条件 收集200件道具

获得方法 按照前文中要点2的方法，只需完成200场比赛即可达成目标，可以在取得其他奖杯/成就之后再来刷场次补完。



Far, Far Away.. 75点 /

取得条件 总计行驶 50km

获得方法 主要根据前文要点 4 中给出的提示，行驶距离会在更换轮胎时有明确的显示（每种轮胎单独计算）。如果直到最后依然未达到要求的行驶距离，可以按照前文要点 2 中的设置开一场友谊赛，只要保证不进球比赛就不会结束，再将油门和火箭喷射的键位设置在同一个按键上，用牙签或者橡皮筋将摇杆和按键卡住后就可以“放置 Play”了，觉得距离差不多够了即可停止，但注意一定要进一球以完成比赛才会记录行驶距离。最新更新的版本还可以将火箭喷射槽改为无限等等，刷起来更快更方便。也有一些玩家在达到行驶距离后仍未解锁，此时可以尝试换一个轮胎重新刷。

Super Victorious 25点 /

取得条件 在任意游戏模式中赢得 30 场比赛

获得方法 不限模式，只要赢得 30 场比赛即可。

Champion 50点 /

取得条件 赢得赛季冠军

获得方法 在 SEASON 模式中将队伍规模（Team Size）设置为“1V1”（因为队友有时反而会自摆乌龙），难度（Difficulty）选择“Rookie”（对玩家操作技术要求最低），赛季长度（Season Length）改为最短的“9 weeks”，季后赛队伍（Playoff Teams）选“4 teams”，之后只要连胜 11 场即可以解锁。

The Streak 25点 /

取得条件 任意模式连赢十场

获得方法 可以采用要点 2 的方法刷，也可能在解锁上一个奖杯的过程中就已达成。

Helen's Pride 25点 /

取得条件 在一场比赛中取得 6 次进球。

获得方法 依旧按照要点 2 的方法，只需将进球数上限增加一下即可。

Battle-Car Collector 50点 /

取得条件 解锁全部战车

获得方法 PS4 版一共 11 辆，XOne 版则一共有 18 辆，其中 XOne 版有两辆特殊战车，分别是来自《战争机器》系列”的犰狳号以及《光环》系列”中的经典载具的疣猪号，前者只需要赢得一场锦标赛（Season Championship）即可解锁，后者则需要玩家使用每一辆载具分别赢得一场比赛，而其他的载具也会在解锁这两辆战车的过程中一齐搞定（PS4 版只需要按照后者的方法即可解锁全部战车）。

Drops in the Bucket 20点 /

取得条件 收集 50 个道具

Rocketeer 25点 /

取得条件 完成常规赛

获得方法 解锁“Champion”奖杯 / 成就的过程中即可达成。

Grease Monkey 20点 /

取得条件 更改一辆战车上所有可自定义配置

获得方法 在车库（Garage）内，玩家可以对战车的 6 个位置（Decals、Paint、Wheels、Rocket Trail、Topper、Antenna）进行自定义配置，所以至少先要进行几场比赛将每个位置的道具刷出来，再逐个更换一遍即可。

Pitch Veteran 20点 /

取得条件 在任意游戏模式下完成 20 场比赛

Rider's Block 25点 /

取得条件 总计完成 20 次救球

获得方法 利用双手柄可轻松搞定，只要将朝向球门线的来球拦下（会出现“SAVE”的字样提示）就算救球成功，实在没有的话也可以开一局 1V1 的友谊赛，只要在球门内注意防守，20 次还是很容易达成的。

Break Shot 20点 /

取得条件 通过撞击对手载具使其自摆乌龙

获得方法 双手柄可轻松搞定，没有的话就开一场“ROOKIE”难度的 1V1 友谊赛，尽量将球带入对方禁区，待其上前抢球时，找准角度利用火箭喷射撞击对手车身，只要对手车辆触到球并得分（乌龙球）即可解锁。

Turbocharger 15点 /

取得条件 使用火箭喷射的时间总计达到 5 分钟





Drill Sergeant 25点 /

取得条件 完成所有训练项目（任意难度）

获得方法 在“Training”模式中，将“Gaolie”、“Striker”、“Aerial”3 个训练项目全部完成即可，不限难度。

Minute to Win it 20点 /

取得条件 在比赛的最后一分钟内，从平局或落后的情况中胜出

获得方法 开一局没有对手的友谊赛，先乌龙一个球（或者干脆维持平局）直到比赛最后一分钟内容再反超即可。

Speed Demon 20点 /

取得条件 在一场比赛内将完全充满的火箭喷射槽用光 10 次

Pick-Me Up 10点 /

取得条件 收集 5 个道具

Wall-Crawler 10点 /

取得条件 在赛场的墙面上总计行驶 5 分钟

Team Player 25点 /

取得条件 与一个赛季中的所有队伍进行比赛

获得方法 解锁“Champion”奖杯 / 成就的过程中一直保持连胜即可。

SARPBC Forever 25点 /

取得条件 驾驶过两种经典战车进行比赛 / 驾驶过所有经典战车进行比赛

获得方法 虽然 PS4 版的达成条件与 XOne 版有所差别，但都可以在解锁全部战车的奖杯过程中一并达成。

Feather in Your Recap 15点 /

取得条件 在回放模式查看一段录像

获得方法 一场比赛结束后选择“Save Replay”，然后直接选择“View Now”即可。



Winner 15点

取得条件 不限模式总计赢得 5 场比赛

Clean Sheet 15点

取得条件 在不失一分的情况下赢得整场比赛

Triple Threat 10点

取得条件 赢得一场 3v3 比赛

Double Up 10点

取得条件 赢得一场 2v2 比赛

Singles Club 10点

取得条件 赢得一场 1v1 比赛

Perfect Start 10点

取得条件 在你的第一个赛季中取得首场胜利

Still A Show-Off 20点

取得条件 在倒车的过程中取得进球

Know the Drill 10点

取得条件 完成一个训练项目

Traveler 15点

取得条件 在火箭联盟的所有赛场中进行过比赛

获得方法 依旧可以采用要点 2 的方法，每进行一场比赛换一个场地即可，也可能在解锁赛季冠军奖杯时一并解锁。

Tinkerer 10点

取得条件 更改一辆战车上的一个可自定义配置

First-Timer 10点

取得条件 取得你的首次进球

Barras Bravas 20点

取得条件 与好友进行一场线上比赛

获得方法 必须与自己好友列表中的玩家进行比赛才可解锁。

Friendly 10点

取得条件 进行一场友谊赛

XOne版独有成就

提示：所谓初始战车是指“Octane”、“Scarab”、“Backfire”以及“Zippy”。

Hot Shot, Part Two 15点

取得条件 用一辆初始战车赢得 MVP 奖

获得方法 选择 4 辆初始战车中的任意一辆，按照要点 2 完成一场友谊赛即可。

Throwback 15点

取得条件 驾驶一辆初始战车在 SARPBC 灵感赛场进行比赛时使用增幅器

获得方法 要解锁这个成就，玩家首先要解锁火箭尾气（Rocket Trail）一项中名为增幅器（Accelerato Boost）的道具，给初始战车装备上之后选择“Utopia Coliseum”场地进行一场友谊赛，只要在比赛中使用火箭喷射即可解锁。（PS：SARPBC 是《火箭联盟》的前身作品《Supersonic Acrobatic Rocket Powered BATTLE CARS》首字母缩写而成。）

Psycho-Master Exploder 15点

取得条件 在荒野赛场装备莫霍克并撞毁三辆对手载具

获得方法 首先要解锁车顶（Topper）一项中名为莫霍克（Mohawk）的道具，给载具装备上以后选择荒野赛场（Wasteland）进行一场有对方载具的友谊赛，赛前还可以将“Preset setting”一项改为“Demolish”，这样就无需用火箭喷射，只要让自己的车辆触碰到对方载具就会爆炸，摧毁三辆即可解锁。



Nice Hat 15点

取得条件 装备车顶道具并在一场比赛中上演帽子戏法（Hat Trick），也就是独中三元。

Battle of Heroes 20点

取得条件 驾驶犰狳号或疣猪号与其中一辆进行比赛并获胜

获得方法 这个成就如果没有好友的话就只能看脸了，自己选择两辆载具中的其中一辆，期待线上比赛中能遇到驾驶另一辆载具的对手出现吧，当然也要赢得比赛才行。

Sky High 25点

取得条件 取得一次空中进球

获得方法 开一场没有对手的友谊赛，比赛开始后正对对方球门全速（需要用火箭喷射）开球，开出的球一般会砸在对方球门上方弹回，在球落地前看准时机用要点 1 提到的“飞车法”凌空补射得分即可解锁。

Survival of the Fittest 50点

取得条件 在车顶装备鲨鱼鳍进行一场不公平的人机比赛

获得方法 首先要解锁鲨鱼鳍（Shark Fin）这个车顶道具，装备后开一局友谊赛，将“Bot Difficulty”改为“Unfair”进行一场 1V2 的比赛（进球数上限仍为 1），当然你也可以开启无限火箭喷射或者加速游戏等功能，之后只要进一球即可搞定。

Heartbreaker 50点

取得条件 装备心形车贴赢得一场全明星难度的人机比赛

获得方法 首先要解锁车贴（Decal）一项中名为爱心（Hearts）的道具（Zippy 的第一个车贴），之后将友谊赛的电脑难度改为“All-Star”进行一场比赛并获胜即可解锁，全明星的电脑还是比较难缠的，玩家可以视自己的操作水品将自定义选项中对自己有益的效果都开启，为了避免“猪队友”推荐 1V1 比赛。

彩蛋：在游戏开始时 PSYONIX 的 LOGO 画面输入“↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、×、○”（XOne 版最后两个按键为 B、A），之后在出现《火箭联盟》的 LOGO 并提示按键后按下“OPTIONS”（XOne 版按“Menu”），就会响起《Supersonic Acrobatic Rocket Powered BATTLE CARS》的 BGM。

N+应援团

精选任天堂产品新资讯 游戏周边趣闻一网打尽



在《精灵宝可梦 太阳/月亮》公布之后，就有内幕人士透露称，本作的港版游戏（甚至有人说所有地区版本）将不会锁区。也就是说无论你手上是哪个地区版本的3DS，都可以运行港版卡带，从而刺激港版销量。不过在游戏正式发售，得到验证之前，我们还是观望一下为好，不必过早在某宝预定。当然了，就算还是锁区，游戏照例应该都会有九种语言任选，也不存在版本选择的问题。

20年等待终结《精灵宝可梦 太阳/月亮》简繁中文版今冬全球同步

2016年2月27日播出的“Pokemon Direct”让许多口袋玩家见证了历史性的一刻，早早被泄漏的“口袋妖怪 日/月”正式发表，并且任天堂香港还专门为华语地区的玩家制作了中文版本的直面会视频发布于微博。The Pokemon Company董事长石原恒和宣布第七世代的游戏新作《精灵宝可梦 太阳/月亮》将在2016年冬季上市，并为中文版录制了额外的片段，介绍译名的由来。

◆关于官方译名

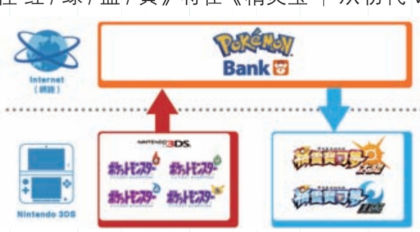
对于这则消息，或许不少人第一反应是“我等了20年……”，然后第二反应是“这译名是什么鬼？”其实，



《精灵宝可梦》的译名早在2011年就在版权方的要求下，被少数授权企业使用，包括之后的动画。直到去年，趁着最新的动画电影《精灵宝可梦 破坏之茧与蒂安希》的引进，国内甚至还专门举行了一场“中国大陆地区正式名称发布会”，隆重地为宝可梦正名。而这次的直面会，由于是游戏原作即该品牌的源头所在，所以对于《精灵宝可梦》的译名肯定就是最有发言权的了。而石原恒和也为这个官方译名做出了官方释义：“精灵”和“宝”字来自于港台原有译名《宠物小精灵》和《神奇宝贝》，“宝可梦”则是为了更统一而广泛地传播“Pokemon”这个简称的发音。因此标题写作宝可梦，实际上读作Pokemon。顺带一提，根据电影版译名的说法，宝可梦在字面上还含有中文的好意头。比起国内民间直译的“口袋妖怪”，确实也更适合于官方推广。

◆连结初代与第七世代

除了最新作登陆3DS之外，直面会还宣布了最近发售的3DS模拟游戏（VC），初代《口袋妖怪 红/绿/蓝/黄》将在《精灵宝可梦 太阳/月亮》发售之后，提供“Pokemon Bank”的网络传送功能支持。玩家可以通过口袋银行，从初代VC版上传精灵，然后下载到《精灵宝可梦 太阳/月亮》里面。不过要注意的是，目前3DS上第六世代的几部作品，并不能直接接收初代VC版的精灵。



◆“神游”新动向？

任天堂香港在2014年3月25日开通了国内的微博“@任天堂香港有限公司”，不过至今才发了不到40条微博，而且有超过一半都是在去年发布的。除了一些因为锁区而可能被国内玩家忽略的上市信息之外，其实还有几次耐人寻味的活动。去年七夕，港任就通过这个微博账号发起了一次抽奖，派送闪光的基拉祈，之后在农历新年，又非常应景地派送了烈焰猴。而最近为了推送《精灵宝可梦 太阳/月亮》的消息，又以神游科技（中国）有限公司的名义在微信注册了企业公众号（NintendoHK）。这些种种更为“接地气”的迹象或许都在暗示，任天堂今年将在华语地区市场有些新的动静。



▲中文版直面会的背景装饰特意选择了顽皮熊猫、小火焰猴等精灵的玩偶，这些都是能让人联想到中华文化的精灵。

《口袋铁拳》初回特典附赠黑暗超梦

《口袋铁拳》Wii U版将在3月18日上市，同时还将发售32GB的同捆版主机套装。主机内置数字版《口袋铁拳》，包装内附带一张初回生产特典黑暗超梦amiibo卡，以及一张出招表。定价为36,800日元（不含税）。



曾经在街机版中突然出现的谜之精灵“黑暗超梦”有着压倒性的超强实力，但并非可操控角色。而在Wii U版中，黑暗超梦将会成为可用角色，其故事也将会完整展现。除了持续挑战联盟赛解锁之外，也可以购买首发版获得专属amiibo卡片，从而在一开始就使用黑暗超梦。



■黑暗超梦VS路卡利欧

PS CLUB

集结 PS3、PS4 和 PSV 相关情报
PSN 商城热点推荐

随着元宵节的远去，春天的脚步也开始渐渐接近了。伴随着春天来临的是来自各国的游戏大作，当中不乏各游戏官方中文版的身影。进入春天除了有各种大作之外，优惠活动也是接踵而来，究竟是玩新出的各种大作还是来消化一下趁着优惠买下来的老游戏，想必会困扰各位玩家好一段时间。



最新系统	PS4：3.15版本	PSV：3.57版本	PS3：4.78版本

《勇者斗恶龙 英雄集结 Ⅱ》特典内容公开

PS4 PS3 PSV

将在 5 月 27 日发售的《勇者斗恶龙 英雄集结 Ⅱ 双子之王与预言的终结》近期公开了一系列关于特典的消息。本作的初回特典为男女主角共用的《勇者斗恶龙》初代作主角服装以及一定时间内能提升经验值的道具“元气”，还有能够在《勇者斗恶龙 建造者 来复活阿雷夫嘉尔德吧》的自由模式里建造的霍米伦石像。除此之外在 PS 商店、日本亚马逊等网站预定可以获得各种店铺特典，详情可以到游戏官网进行查询。





同时，拥有前作存档的玩家可以在游戏里获得前作男女主角的服装（仅限于 PS4 版与 PS3 版），而拥有《勇者斗恶龙 建造者 来复活阿雷夫嘉尔德吧》存档的玩家可以获得主角所使用的锤子，男女主角皆可装备。

本作还将发售限定版，限定版为在前作系统里登场过的怪兽金币实体版，当中还包括了系列 30 周年纪念币，分为大中小三种尺寸。PS4 版售价 9300 日元，PS3 版和 PSV 版售价 8300 日元，以上价格均为含税。

《骷髅女孩 2nd 再演》再度延期

PS4 PSV



此前在 1 月 7 日宣布将发售日从 1 月 28 日延期至 3 月 10 日的《骷髅女孩 2nd 再演》在 2 月宣布再次延期，发售日从 3 月 10 日改为 4 月 11 日。延期的原因是为了进一步提高游戏质量。

本作是一款动画渲染风格的格斗游戏，由 Arc System Works 负责发行，本作的剧情发生在前作之后，讲述众人为了打倒新诞生的骷髅女孩的故事。本作可以在日语与英语之间自由切换语音，同时还支持联网对战。游戏里装载了多个模式，除了有格斗游戏里常见的街机模式、剧情模式、生存模式之外，还有让所选角色与其他角色进行自动对战的 CPU 对战模式等等。

《祭品与雪的刹那》将发售原声音乐集

PS4 PSV

距离《祭品与雪的刹那》的发售已经过去了半个月以上的时间，想必接触了本作的玩家对游戏的音乐一定有十分深刻的印象。收录了游戏内音乐的原声音乐集想必能够满足这些玩家的需求。该原声音乐集将于 3 月 23 日发售，包括 2 张 CD，，售价 2500 日元（未含税）。



来自港服 PS+的优惠活动

PSN

从 2 月 23 日至 3 月 7 日（包括这两天在内），索尼香港实施了 PS+ 优惠活动，PS 主机的玩家们在港服 PS 商店里可以购买到“12+1 月”的 PS+ 会员套餐，该套餐售价 268 港币。通过主机版、网页版或者手机版的 PS 商店都可以购买到该套餐，如果最近正好想要给自己的 PS+ 会员续费或者想要加入 PS+ 会员的话，不妨考虑一下这个优惠套餐。



欧美服与港服的免费游戏阵容公开

PSN

港服

免费游戏配信时间：2016 年 3 月 3 日 ~ 2016 年 4 月 6 日

游戏名称	平台
胧村正（注1）	PSV
Galak-Z: The Dimensional	PS4
超凡 双生	PS3
Broforce	PS4
A Virus Named Tom	PSV

注 1：胧村正分为两个版本，一个是港版英文，一个是港版日文，两个版本的奖杯都是分开的，各位玩家在下载游戏时建议区分好版本后再去下载。

日服

免费游戏配信时间：2016 年 3 月 2 日 ~ 2016 年 4 月 5 日

游戏名称	平台
胧村正	PSV
Vote to Play Free Play Broforce	PS4
HELLDIVERS	PS4、PS3、PSV
ぎゃるガンヴォルト	PS4、PSV
命运石之门 线性拘束的树状图	PS3、PSV

配信主题	平台
黑暗之魂3	PS4
火影忍者 疾风传 究极忍者风暴4	PS4
夏莉的工作室 加强版 黄昏海洋的炼金术士	PSV
PS+3月特制主题（截止至5月10日）	PS4、PS3、PSV

欧服与美服

游戏名称	平台
Galak-Z: The Dimensional	PS4
Flame Over	PSV
The Last Guy	PS3
真实战士	PSV
超级星辰HD	PS3

《噬神者》两作数字版优惠活动

PS4 PSV



由于某些原因，《噬神者》动画的最后四集留到了今年 3 月才开始播出。为了纪念最终篇章的播出，BNEI 从 3 月 3 日开始至 3 月 31 日这将近一个月的时间里，对在日服 PS 商店配信的《噬神者 解放重生》与《噬神者 2 狂怒解放》举办优惠活动，两部作品双机种版本的价格均打七折，同时《噬神者 解放重生》还将在优惠期间开放初回特典的下载（内容包括动画主角空木莲华的神机与服装、新装角色龙胆与新装角色亚丽莎。

《星之海洋 5》原声音乐集将于 4 月面世

PS4 PS3



阔别多年的“《星海》系列”最新作《星之海洋 5 忠诚与背叛》将在 3 月 31 日发售，本作还将发售官方中文版。在不断临近发售的日子里，Square Enix 公布了本作原声音乐集的消息。

《星之海洋 5 忠诚与背叛》的音乐制作由樱庭统负责，代表作为“《女神侧身像》系列”、“《星之海洋》系列”、“《传说》系列”等等。本作的原声音乐集将在 4 月 27 日发售，售价 3800 日元（未含税），将收录共计 72 首曲子，共有 4 张 CD。

3.50 版本系统更新主要功能介绍

PS4



在 2 月中旬，日本 SCE 就开始征集 PS4 的系统测试员，而在近日，SCE 公开了 PS4 系统 3.50 版本的相关内容，3.50 版本的代号为“MUSASHI（武藏）”，本次更新将强化玩家好友之间的各项功能，

本次更新的大致内容包括：玩家可以自由设定主题活动、在派对里可以更简单地和其他好友一起玩游戏、好友上线时弹出通知、追加隐身模式（可以将自己的状态设置为不在线状态）、视频配信站点追加“Dailymotion”、对应 PC 遥控 PS4 功能。

日服 PS3 游戏春季大优惠活动

PS3

从北京时间 2 月 23 日开始至 3 月 22 日 22 时 59 分为止，PlayStation 商店里的各 PS3 平台游戏数字版都将举行降价活动，降价幅度最大可以降至 3 折。而如果玩家是 PS+ 会员的话，还能在原折扣率上再多加 1 折，也就是说最大可以降至 2 折。在活动期间购买 PS3 游戏数字版价格达 5000 日元以上的话还能参加 PS 商店的抽奖活动，系统将会从购买者中抽取 1000 名玩家赠送 5000 日元 PS 商店代金券，参加抽奖活动需要到 PS 商店里免费购买应募券。



XBOX STYLE

看了 Xbox LIVE 3 月的免费游戏阵容，可以说是令纱迦大为恼火，因为最想要的《福尔摩斯 罪与罚》已经买过了，而且还是买了没打的那种，甚至是刚买的。看来有了免费游戏，今后这种不急着打的成就神作也应该等等再出手了。不过仔细一想，本人也算半个《福尔摩斯》游戏真饭，本来也是每作都买都玩，似乎也没什么可抱怨的。



《守望先锋》推出FUNKO玩具

FUNKO POP 是一家以制作特许流行文化为特色的玩具公司，拥有上千种形象授权。其推出的人形玩具都有很鲜明的特点，可能大家对这家公司没什么印象，但看到它的人形玩具就会恍然大悟。

日前，FUNKO POP 宣布，将与暴雪达成合作，推出《守望先锋》的玩具。《守望先锋》是暴雪今年的头号大作，目前游戏收录了 21 位英雄，每位英雄都有不同的特殊能力，需要和队友配合才能取得胜利。首批改编为玩具的角色有 4 位，分别是：猎空（TRACER）、死神（REAPER）、黑百合（WIDOWMAKER）、温斯顿（WINSTON）。玩具定于 5 月推出，大家可以先睹为快。



《光环5》巨锤风暴更新

《光环 5 守护者》2 月的大型更新名为“巨锤风暴”（Hammer Storm），已于 2 月底推送完毕。

此次更新的最大亮点是经典的突袭之王模式回归。这是 4 代加入的模式，玩家的目的是把炸弹带到敌人的老家。而名字中的巨锤，自然代表着重力锤，如今重力锤也可以在各大模式中使用了，而且感觉比过去还要强力。此次更新的其他内容包括：

・竞技场增加新模式：武器嘉年华（Fiesta）、橄榄球（Grifball）。

・竞技场新地图：Torgue。

・新的征用项目，包括新武器、新武器皮肤、新盔甲、新徽章、新能力、新刺杀动作等。

・平衡性调整及 BUG 修正。

・改善网络，提高稳定性。



《无尽之剑 命运》登陆国行

《无尽之剑》在 iOS 用户心目中，是当之无愧的炫机游戏。去年腾讯游戏宣布将与 Epic Games 联合出品这款《无尽之剑 命运》，对应国行 Xbox One 平台。如今这款游戏将于 2016 年 3 月 3 日上市，在 UCG 和 VGTIME 联手推出的直播节目“周五八点档 游戏好时光”里已经率先试玩了这款游戏。



对于这款游戏，相信各位也不会陌生。在手机版中，玩家通过一些简单的手指动作，就可以指挥屏幕里的玩家角色展开攻防一体的战斗。老实说它的游戏性着实一般，但是在当时其画面已经强到了让人可以忽视游戏性的地步。改为 Xbox One 版后，自然是要对应体感操作的，怎么玩大家应该也能猜到。从试玩来看，Xbox One 版增加了一些新要素，全身的体感操作要比手机版更加投入，当然也更加累人。至于强大的画面，在主机上就没了优势，但依然是不错的。

总的来说这样一款在全世界都有影响力的 IP，能够率先登陆国行，还是值得我们支持的。纱迦是肯定要去买一张的，毕竟我的 Kinect One 已经吃灰很久了。

《海贼王 热血沸腾》将推出Xbox One亚版

BNEI 的新作《海贼王 热血沸腾》去年公布之后，就有消息指出该作并不是 PS 平台独占，在欧洲地区还会发行 Xbox One 版。此前这样的游戏也有一些，譬如《亚尔斯兰战记无双》，因此也没有引起多少关注。不过从零售商的信息来看，本作在亚洲地区也会推出 Xbox One 版，这样意义就大了。毕竟这是《海贼王》游戏首次登陆 Xbox 平台。



《海贼王 热血沸腾》是以顶上决战篇为舞台的《海贼王》游戏最新作，采用对战形式，收录了各种恶魔果实和其他特殊能力，连漫画进度最新的 4 档也收录在内。不过有消息指出，尽管本作登陆了 Xbox One，但中文版依然是 PS 平台独占的。目前本作的亚版还未展开预订，因此不太清楚是和日版的 4 月 21 日一起，还是和 PC 版及欧美版的 6 月同步。

爆炒冷饭哪家强，生化危机真是忙

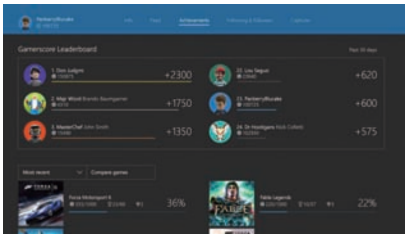
一直传得沸沸扬扬的《生化危机6》高清版终于得到了证实，不过让人估不到的是，不光是6代，Capcom直接把4、5、6全部都炒了一遍。这3作的高清版将于今年内在PS4/Xbox One平台发售，玩家可以单独购买其中一作，也可以直接购买3作一起的合集，其中6代将包含本体和所有的DLC。至于是否有其他新要素，目前尚未得到官方证实。至此，除了实在太老、炒无可炒的2、3两作外，系列主要作品已经全部预定于次世代主机登场！看到如此手段，作为生化粉的纱迦只能高喊一声：我摔倒了，必须让我看到生化7才能起来！

《心灵杀手》归来？

刚刚完成《量子破碎》开发工作的Remedy没有闲着，2月23日它们注册了Alan Wake's Return（心灵杀手归来）的版权商标以及网址，一时间引发外界的广泛猜测。此前微软高层曾经表示，《心灵杀手》一定会有新作，此举可谓再明显不过的暗示。不过光是一个商标也未必就代表开发新作，小说、漫画等周边也是有可能的。但是之后欧洲某购物网站便上架了《心灵杀手归来》的商品，分类是游戏，看来是八九不离十了。

有趣的是有人在《量子破碎》体验版某处的黑板上找到了对《心灵杀手》的暗示，上面的信息透露：《心灵杀手》新作将在世界级的发表会上公布。不用说，这自然是E3展喽！

Xbox One 2月更新一览



尽管系统经过了大的改变，但看起来微软依然在坚持每月至少一次的更新，试图让这台主机越来越好。2月中旬Xbox One用户迎来了2月更新，里面提供了不少变化，很多恐怕都是玩家注意不到的。下面就让我们来系统地回顾一下此次更新的主要内容。

· **全新的玩家分数排行榜**：从功能表中的个人档案中，选择“我的成就”，可以浏览全新的玩家分数排行榜。玩家可以查看所有好友的成就获得情况，籍此来了解自己在全部好友中的排名。

· 更好地排列钉选项目。现在只要在任意钉选项目上按一下Y键，当它开始闪烁后就可以轻松移动它的位置，这样就能更方便地整理自己的首页。这个功能在离线状态下也可以使用。

· 更新Xbox One的活动摘要。当你使用Xbox One主机时，活动摘要收到新的资讯时会发出通知，玩家按一下通知就可以跳到活动摘要，查看所有的最新消息。

· 查看派对成员。如今玩家可以在加入某个派对前，先看看派对成员都是谁，再决定是否加入。只要在功能表的“好友”中，点选一位身处派对中的好友，选择“聊天”，就可以看到派对中还有谁。

· 兑换代码更容易。是否觉得兑换代码的步骤过于繁琐？如今只要进入市集然后选择新的“兑换代码”选项就可以了。

· 玩家可以从游戏中心和游戏动态中，直接打开Twitch来观看好友在上面的直播。

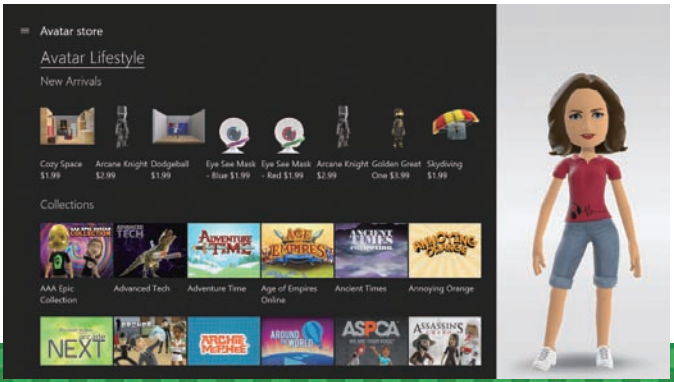
· 改善“建议的好友”功能。如今不仅提供建议对象更详细的信息，而且还会附上推荐理由。同时还可以打开专门的窗口来查看所有建议的好友。

· 聊天小键盘新增快捷键功能，目前对应X1、X2两个键，默认是截屏和录像。

· 虚拟人偶功能改善。这个应该是很多玩家的怨念了，不过这次更新也没有彻底恢复AVATAR昔日的风采，只是让过去的“虚拟人偶市集”功能更加强化。玩家可以查看完整的商品清单，并恢复了预览功能。希望下次更新能够真正让AVATAR重新焕发光芒吧！

· 新增Xbox新闻和热门项目精选，可以在活动摘要中查看Xbox最新动态，以及Xbox LIVE上最热门的话题、截屏以及玩家自创内容等。

应该说，Xbox One如今每次更新带来的变化并不大，但是积少成多，一年下来，变化就会很明显了。



Xbox LIVE金会员 3月免费游戏阵容

一月一度的免费游戏阵容公布之期又到啦！这次的免费游戏分别是《福尔摩斯 罪与罚》、《堕落之王》、《最高指挥官2》、《边境之地》。

《福尔摩斯 罪与罚》
Sherlock Holmes: Crimes and Punishments



Xbox One版在3月1日～3月31日期间免费。《福尔摩斯》系列”是欧美知名的推理游戏，至今已推出过多作。《福尔摩斯 罪与罚》是系列的最新作品，玩家依然是扮演福尔摩斯，和自己的助手华生一起破获各类案件。从《福尔摩斯的遗嘱》开始，系列加入了一些黑暗风格，本作沿袭了这个特点，玩家可以自由选择是遵守法律，还是打破规则。本作是成就神作，而且还有X360版，但X360版并不免费。

《堕落之王》
Lords of the Fallen



Xbox One版在3月16日～4月15日期间免费。这是一款《黑暗之魂》风格的高难度游戏，玩家要扮演被判重罪的主人公Harkyn，在黑暗世界中展开冒险。游戏全成就虽然只要30多小时，但是难度很高，另外还有DLC。在等待《黑暗之魂3》之前的日子，来玩一下这款作品也不失为一种选择。选这么个游戏来免费，还真是居心叵测啊！

《最高指挥官2》
Supreme Commander 2



X360版在3月1日～3月15日期间免费。这是一款即时战略游戏，一般来说即时战略游戏在主机的表现都不咋的，这可能是造成很多玩家对其不熟悉的原因。游戏的难度很高，而且场面宏大，战斗横跨海陆空，对玩家的反应和操作都有不低的要求。本作全成就需要60小时，而且有在线成就，此外还有另外发售的DLC，入坑需谨慎哟！

《边境之地》
Borderlands



X360版在3月16日～3月31日期间免费。对于这款游戏应该是不用多作说明了，潘多拉星球的故事就是从此作开始的。游戏本身难度不高，不过后续有多个大型DLC，由于免费的是本体，所以DLC还得另下，算起来可能还不如直接购买年度版比较划算。另外本作日版的成就是分开计算的，不知道未来日服是否会免费日版，大家可以期待一下。

《火箭联盟》400万销量大成功 实体版即将到来



借助PS+会员的免费活动，并通过玩家口耳相传得到进一步推广的《火箭联盟》，上一年无论是在玩家之间还是业界媒体中都获得了巨大的成功，最佳线上游戏、TGA年度体育/竞速游戏、最佳独立游戏，DICE年度体育游戏、最佳独立游戏，Steam好评率94%，这些都是它在去年所收获的成就。

即使已经加入过一次PSN的免费游戏阵容，在相继登陆PC和XOne平台后，本作依旧获得了400万的可观销量，算上免费下载本作的PSN会员玩家，本作的用户群体已经超过1000万。这份数据中,PC平台以270万的销量数字占据了大部分比例，PS4平台除去免费下载的数量外也有140万玩家付费购买，XOne版本因为发售较晚目前尚未计入统计内，而这份惊人的销量成绩，已经为本作的开发商Psyonix创造了7000万美元的销售额。

400万的销量对于一款仅有下载版的游戏而言，已经是无比巨大的成功，而这匹2015年游戏界最大的黑马，也终于决定要推出实体版本。Psyonix的副总裁Jeremy Dunham在近期接受一档直播节目的采访时，确认了游戏将推出实体版的消息，而具体上市日期和售价则会在日后另行公布。

如今《火箭联盟》已经成为了一块炙手可热的金字招牌，不少知名游戏IP都在寻求和他们进行联动。



■与《战争机器》联动。



■与《烈火战车》联动。



■与《光环》联动。



■就连电影《超人大战蝙蝠侠》也和本作进行了联动。

逆天库里 让游戏都显得“不真实”

作为目前市面上最优秀的篮球游戏，“《NBA 2K》系列”一直以真实模拟比赛为发展方向，经过多年的努力他们已经无限接近于还原真实比赛的标准。不过游戏毕竟是游戏，在玩家的操作之下，游戏中球员的数据和表现有时还是会强得有些不像话，用大家平时的说法就是假，所以2K方面也总是会想出一些手段来限制玩家的疯狂表现。

但是在最近，他们则遇到了一项和平时所做的调整工作完全相反的问题，这一次他们要做的不是削弱，而是加强。因为在现实中的篮球赛场上，出现了一位叫做斯蒂芬·库里的球员，早在前两年，这名球员就因为超高的投篮命中率以及一些极不合理的出手选择，被球迷冠以了“变态准”的称呼，而随着他在球场上表现的持续火热，更是被玩家戏称为“库昊”（因为库里越来越疯狂的表演，近期又追加了库晶天和库晶天两个混号）。

NBA赛场上面的三分线距离篮筐23英尺9英寸，底角两侧较短为22英尺，当库里站在三分线前出手时，他的命中率为46.8%，然而令人吃惊的是，本赛季他在30英尺以外（有时甚至接近中圈）出手时，其命中率竟然不可思议的提升为50%以上，赛季中他在28英尺至50英尺（约8.5米–15.2米）范围内的超远三分52投35中！这样精准的命中率，让不少球迷大呼“看球费膝盖”。

游戏的制作总监Mike·Wang在接受采访时也对此表现出了十足的无奈：“实话实说，关于如何在游戏中还原如今库里的疯狂表现，我们还在进行商讨，要知道在跳投这方面而言，他的存在就像是一个‘规则破坏者’。”Mike·





▲在目前的2K游戏中，库里能力值已经提升到97点，MT球员卡升级为钻石等级。

Wang 解释到，在游戏中如何做好内线得分和三分球平衡性是一项十分重要的工作，制作组在游戏中不鼓励玩家强行出手三分，尤其是在长时间运球之后。所以即使需要改动，开发团队也只能针对库里个人进行一些“特殊调整”，但是像库里这种运球后投篮的选择，依旧是制作组不鼓励的选择。相比于个人英雄主义，开发团队更希望玩家们能打出较为合理的团队篮球。另外，Mike・Wang 也说到，考虑到现实球赛中许多不合理进球的存在，他们也可能在之后的作品中改变现有的投篮系统，用来还原那些不可思议的进球。

继上赛季获得常规赛 MVP、联盟总冠军之后，库里在今年的赛季中更进一步，拿出了前所未有的强势表现。

本期杂志截稿前，库里带领勇士队在一场常规赛中通过加时赛结束前 0.6 秒的一次绝杀击败了自己的对手雷霆队，这场比赛中库里一人独中 12 记三分球平 NBA 单场三分命中数记录，赛季三分球总命中数 288 颗超越之前由自己保持的记录（赛季场均命中超过五个三分球），要知道库里目前打破这项记录的同时，自己的球队还有 25 场球赛没有打完，所以本赛季结束之际这个数字将被提升到一个怎样的高度，没有人可以料想得到。同时，目前库里也是 NBA 全明星三分大赛得分的记录保持者，而和他一同分享这一荣誉的是他的队友克莱・汤普森。

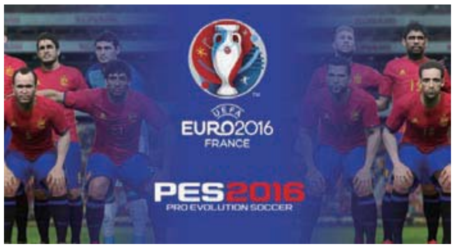


▲像怪物一样的球员。

《PES 2016》欧洲杯DLC内容公开

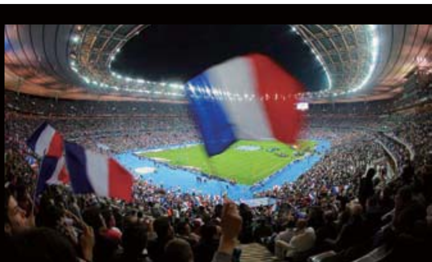


随着欧洲地区各大赛事的展开，Konami 继续为《PES 2016》进行着推广活动，自上期杂志介绍过游戏相关的欧冠活动后，此次游戏又以欧洲杯为主题，决定在 4 月 21 日再接再厉地推出特殊版游戏《PES 2016 法国欧洲杯》，不过由于核心用户群分布的问题，这次的特别版本游戏仅登陆 PS3 和 PS4 两个平台，不过特殊版本中所有的内容都会通过 DLC 形式向老玩家进行更新。所有安装 DLC 内容的玩家，不管是通过单独下载还是购买独立版游戏，新的“欧洲杯”模式都将可以在游戏的主菜单中进行选择。



由于之前制作方因为名单更新的问题早已放下狠话，本次对应的 DLC 内容将作为补偿，对所有平台上购买过本作完整版本的玩家进行免费配信，下载 MC 免费版的用户不在配信范围之内。

此次 DLC 内容中将全新加入 24 支球队，虽然手握欧冠授权，但是由于欧洲地区国家数量众多，游戏获得完整授权的球队只有 15 支，剩余的队伍则只能通过系列一贯的“雷同”手段进行添加。令人遗憾的是，像波兰、比利时这样的球队都没有完整授权。



▲本次欧洲杯的决赛场地法兰西大球场也会加入到游戏之中。





欧洲杯&欧冠小贴士

对于一些刚刚开始看球的玩家来说，可能会对欧冠和欧洲杯分不清楚，毕竟名字听起来似乎都是一个样子。不过实际上，这两项赛事的参赛队伍性质上可是有着根本的不同。

首先，欧冠赛事是由欧洲各联赛中的俱乐部参加的，比如意甲或者英超这类联赛中的球队，全名叫做“欧洲冠军联赛”，原名“欧洲冠军杯”，不过这个名字更加容易和欧洲杯相混淆，欧冠的奖杯被国内球迷戏称为“大耳朵杯”。另外，欧冠赛事在每年的九月开始举办，一直延续到次年的五月赛事结束。由于各联赛的实力有高有低，较强的联赛中可以获得更多的参赛席位，而一些小国则基本上仅有一个参赛资格。

不同于欧冠，欧洲杯（原名“欧洲足球锦标赛”）则是由欧洲各个国家的国家队参加的，欧洲的 52 支国家队会在赛事举办前一年进行资格赛争夺，52 支球队分为 9 组，每小组的第一名直接晋级决赛圈，前八组的小组第二要打附加赛，决出四支球队晋级决赛圈。最初欧洲杯的举办，主要是为填补四年才有一届的世界杯的空白，所以这项赛事也定为每四年举办一届，与世界杯相隔两年，如此一来就让欧洲杯年和奥运会重叠在一起，不过好在两项大赛分别在六月和八月举办，倒也不会出现撞车的情况。

今年的法国欧洲杯，是历史上第十五届欧洲杯。于 2016 年 6 月 10 日至 7 月 10 日在法国境内 9 座城市的 12 座球场内举行。这也是继 1960 年和 1984 年后法国第三次举办这这项赛事。

值得一提的是，由于 Konami 拿到了三年的欧冠独家授权，这一次的欧洲杯特别内容只会在《PES》的品牌上出现，而之前的波兰及乌克兰（2012 年）欧洲杯、奥地利及瑞士（2008 年）欧洲杯以及更早的葡萄牙欧洲杯（2004 年）时，授权则都掌握在“《FIFA》系列”手中。

授权大战永不止 EA拿下中超球队授权

据悉，EA Sports 在近期获取到了恒大、国安、鲁能、人和等中国俱乐部的授权，并有计划在系列新作《FIFA 17》中引入中国地区的联赛。如果这条消息属实的话，那么我们将可以在游戏中操作到已经加盟中超球队的一些外援巨星和我国本土的球员。即使在这条消息尚未得到官方证实，EA 手中依旧掌握着广州恒大、北京国安、山东鲁能和北京人和等俱乐部的官方授权。

目前，全球各大游戏公司都开始加大了推中文市场的关注，体育游戏这一类型为了讨好中国市场花了不少心思，“《FIFA》系列”要加入中国俱乐部的新闻也是由来已久。虽然《FIFA》这个品牌在世界范围内已经成为了最优秀的足球游戏，但是国内玩家依旧有着一份对实况足球恋恋不舍的情怀，如果此次《FIFA 17》真的能加入中国俱乐部的话，无疑将会大幅促进这个品牌在我国球迷玩家群体中的影响力。



►今年冬季转会中，恒大以4200万欧元签下马德里竞技前锋马丁内斯。

独立之光

GLOBAL GAME JAM 活动对于家用机领域的玩家来说应该是个陌生的名字，但是对于全球的独立游戏爱好者和开发者来说，这个名称简直如雷贯耳，因为这是全球最为重要的独立游戏活动之一，每年来自全球的游戏开发者都会在各国的举办地点汇聚一堂，针对着同一个题目发挥他们的想象力和创作能力，在 48 小时的时间限制当中创造出一款令人难忘的游戏作品。这一项独立游戏盛事今年也如期在中国地区举办，而且还是在北京、上海、深圳和厦门四地同时举行，可谓是规模惊人。在 1 月末，稀饭我受到了大家久违的 @ 拼命玩三郎邀请，前往广州站见证了现场的盛况，而身在厦门的哪尼也一睹了厦门站的风采，也过了一把报导独立游戏开发过程的瘾。如今时间进入到 3 月，中国区的许多优秀作品都已经被提交到网上给玩家们一一体验，本期独立之光，我们就来认识一下其中的优秀作品。

栏目主持 稀饭 协力 @ 拼命玩三郎 美编 NINA

GLOBAL GAME JAM 中国区活动专题报导



GLOBAL GAME JAM 广州区与厦门区精彩作品推荐

GLOBAL GAME JAM（下文以 GGJ 简称）的开发时间只有 48 小时，这对于游戏制作来说是一段非常紧凑的时限，如果用来做 3A 级作品，简直连定下基本创意方向都不够，但在每一年的活动当中，总有开发者靠着他们的奇思妙想，为我们带来了一款款无论是在创意、切题还是在玩法上都有着创新之处的精彩作品，今年的 GGJ 也不例外，本次我们专门在 2 个举办城市赛区中各选择了 3 款优秀作品，下面就让我们来看看这些作品都有着什么样的闪光点。



广州区亮点作品

●5秒法官（5–Second Judge）

这是广州区的现场人气大奖得主，而这款游戏被认同的理由也非常简单，切题、完成度高而且内涵丰富。游戏当中玩家扮演的是一位手握生杀大权的法官，需要根据迎面而来的人头上的标签来去判断对方是一个好人，还是需要被当场手刃的坏人，而判断的时间只有 5 秒。在一开始，判断过程会比较简单，因为迎面而来的人头上可能只有一两个标签，然而随着游戏进行，标签会变得越来越多，5 秒内作出判断就会变得越来越难，例如一个人头顶 5 个和善标签，然而最后一个标签却表明他是个 ISIS 恐怖分子，玩家如果一下子没看出来，就会放过这个坏人。而如果玩家决定有杀错没放过，把见面的人都砍了，那么只要错杀了 5 个好人，警察叔叔就会跑出来制裁玩家这个不称职的法官。

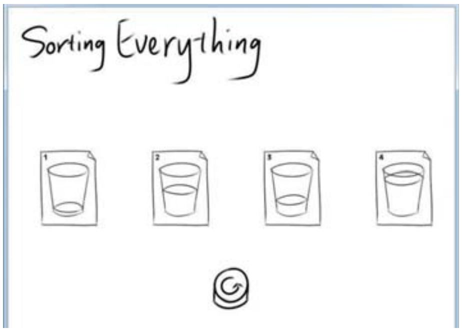


游戏本身的机制其实就像上文说的那样简单，但是对于本次 GGJ 的题目：ritual（可以被翻译为“仪式”，也可以被翻译成“习惯”）的展现却非常直观，我们总是用贴标签的方式来去判断自己并不熟悉的陌生人，然而这种刻板的方式并不能令我们真正地了解对方，《5 秒法官》用近乎荒诞的方式，来表现这一行为，正好达成了反讽的目的，除了娱乐玩家，还会让我们有所顿悟，实在是精彩。

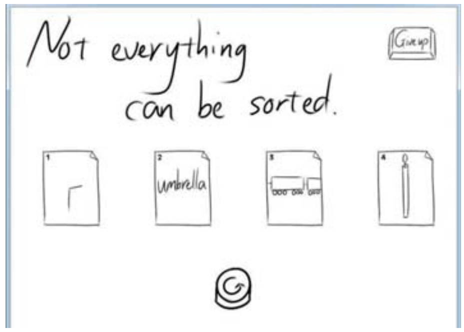
●什么都排序综合征（Sorting Everything）

广州区的优秀作品其实颇为不少，不过除去人气爆棚的 5 秒法官，最后给亲身到现场的稀饭留下深刻印象的作品仍然是这款《Sorting Everything》(它的英文名比中文名更能传达出游戏的精神)。比起 5 秒法官，这款作品在切题度上要更胜一筹，因为其灵感的来源，是我们日常生活中偶然会见到的强迫症式行为，具体描述起来就是如果有几个物品被放在这一类人面前，他们总是忍不住要按照某个规律将其排列起来，不然就会抓耳挠腮坐立难安，这既是一种习惯，而对于实行这种行为的人来说，排列事物本身，其实也像是一个仪式。

和主题比起来，游戏本身的外在也是走符合 GAME JAM 风格的极简路线，界面上的所有元素都是铅笔手绘风格，玩法也是简单明了，每关会在游戏界面当中列出四样物品，玩家需要找到当中的内在逻辑，并将其按照特定的顺序进行排列。但游戏并非只是为了解谜而解谜，玩家在初期能够靠着非常直观的规律排列物品，但是到了中期就会遇到在排列难度上较为有挑战性的谜题，而这时候开发者却用对游戏机制上的设计来展现这种强迫症式行为的多样性，例如有一题中需要排列的是四个英文单词，这里开发者甚至考虑到了排列会因为玩家的知识面差异而存在的差别，安排了多种正确的排列答案，例如懂得英文的玩家可以按照英文单词的原意去排列，而如果不懂英文，但是认识 26 个字母，则可以按照首字母顺序排列，



▲初期的谜题非常简单直观。



▲但是到了最后，有的谜题就是无法进行排列的。

如果连字母都不认识，甚至可以按照每个词当中的字母数量多少去排列。

而在游戏的后期，这款作品甚至加入了教化的内容，玩家会面对四个完全不一样的元素，根本无法达成任何逻辑，只能选择跳过关卡，游戏也会适时地给出忠告：并不是所有东西，都可以被排列。有的时候，我们只有放下自己的习惯，放弃执着于某个仪式，才能够继续前进，而游戏标题中的 Sorting，既能理解为“排列”，也能理解为“解决”，一词双意，准确地归纳了游戏的内涵，非常精妙。

●特别推荐：HailTheGreatLeader

个人心水推荐，一款以某国家为讽刺对象的恶搞作品，游戏机制就是让玩家迎合身边的人对于领导人讲话的反应，让自己能够在一个艰难的国家当中挣扎求存，现实讽刺味道非常浓。

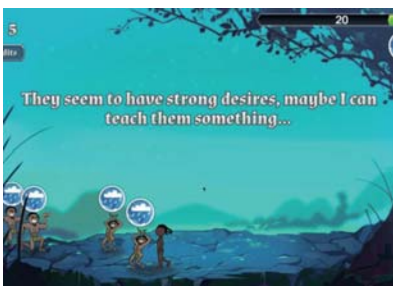


厦门区亮点作品

●神之虚荣（Divine Vanity）

这是获得了厦门区三等奖的作品，其最大的特点就是直接进行切题，玩家扮演的就是一位神明，受到地面上新诞生的动物——人类的召唤，前来回应他们的请求，并从而获得更多的神力，以产生更多的神迹，而根据仪式来进行回应就是作品本身的切题之处。

本作的美术风格上令人印象深刻，不但创造了许多带有原始文明特征的符号，也在音效上对题材方面有所类似的作品《涂鸦上帝》有所借鉴，如果不是时间紧迫而导致素材的运用上显得较为简陋，这将会是一款更为精致的作品。不过同时游戏本身也存在着指导不足，界面元素存在缺失等问题，最终没有拔下头筹，应该也是输在了这些短板上。



▲本作在美术风格上的确颇有亮点。



▲仪式的符号兼备恶搞和原始风。

●魂舞之夜

本质上来说，这是一款《贪吃蛇》式的作品，玩家扮演的招魂者就是“蛇头”，而需要被玩家收集的魂魄就是蛇身，随着玩家不断地踩上不同的彩色帽子，这些帽子对应的魂魄就会跟随在玩家身后，从而组成了一个长龙。但是除了收集魂魄之外，玩家还需要注意收集它们的顺序，因为这款作品除了参考《贪吃蛇》，还加入了移动端流行的三消元素，玩家需要按照正确的顺序去收集这些魂魄，不然就无法取得高分。而且玩家并非是取得魂魄越多便越有利，贪吃蛇式的玩法决定了玩家最后可能会被自己的队形阻挡去路，又或是干脆难以躲避陷阱，所以除了要考虑收集魂魄的顺序，对于路线的规划也非常考功夫。所以虽然在切题上来说，本作并不突出，但是在游戏元素的堆砌和结合上则显得非常有心思，值得夸奖。



▲简单却又动人的色块运用也是本作的一大卖点。

●Bleach

这款作品荣获厦门区一等奖，靠的并不是单一突出的亮点，而是优秀的整体设计和风格。游戏本身的设定非常简单，场景就是一个湖岸边，一位小女孩需要通过推动一些被命名为“传统石”的石碑，把她倒映在水中的头部影像连接在一起，而且谜题的解法比较考验玩家的拓展思维，需要一些跳脱出条框外的思维才能够将其解开。



▲动人的美术风格是本作获奖的一大原因。

游戏本身的风格在清新和空灵之间取得了微妙的平衡，既保持了仪式这个主题的神秘感，却又不至于让人感觉到恐惧，与画面相得益彰的音乐编排也令人为之赞叹。

广州区GGJ现场亲历

●老城新店



▲藏身老楼之中，一起开工社区的招牌却显得很现代。

广州GGJ的举办地点是位于荔湾区中山七路的一起开工社区，这个集合了临时办公地点和咖啡厅于一身的创意园式场地藏身在一座现代化商场的隔壁，本身却靠近一片老房子，很是能凸显出广州老城区新旧交替的特点。

不过在社区内部可就是一副现代化的装潢了，因为是创意社区，所以在装修上没有走太精致的路线，但是细节上又颇为用心，看得出来是一个颇为成熟的创业孵化器社区，事后稀饭我找负责主办的@拼命玩三郎打听，似乎一个月只需要200元便可以在这里常驻办公，对于创业初期经济吃紧的团队来说实在是条件优厚，选作本次GGJ的举办地点实在是再适合不过了。



▲刚入内就能看到大大的GGJ标志。

●热闹非凡



▲设备用得顺手也是对于游戏开发非常有利的，所以自带私货的开发者不在少数。

虽然游戏开发对于大部分人来说算得上有点神秘，但其实说到底就是一项非常专业化的工作，因此除了使用的软件可能会比较超出玩家们的认知，其过程却是非常平凡的，就是开发者们同坐一台，各司其职，并最终通过电脑把游戏给一点点地拼合为成品，要稀饭我说，倒是和杂志制作有点相似，所以一进到现场，我果然看到了大量开发者们自带的电脑设备。



▲到场的开发者们数量惊人。

不过虽然早有心理准备，现场的人数还是把我吓了一跳。上回我参与的IndieAce活动，到场的人员有大约70多人，算得上是人丁旺盛，没想到这次场地更大，人员数量竟然直接翻一倍，有150多人报名，而且还是在提前截止报名的情况下，如果没有停止报名，搞不好最终到场人数会超过300人，无论是参与者的热情还是开发者的数量都足以称得上惊人。

●创意无限



▲48小时开发争分夺秒，所以许多队伍刚刚组成，就开始讨论起开发内容来。

GGJ是48小时的持续开发活动，不过因为活动前后都还有各种安排，所以实际举行的时间是两天多，第一天主要是现场的一些演讲活动和让在场的开发者进行自由组合，有趣的部分自然是在自由组合上，原则上来说参加GGJ的开发者可以是固定团队或是单人成队，不过按照习俗，大会都倾向于鼓励开发者们和不认识的陌生人随机组队，以促进开发者们的交流。

因此这次广州区GGJ人数众多，于是现场组成的队伍数量也相当惊人，当场组成的队伍就有30队，在之后还陆续出现了一些新的队伍，到了最终演示的时候，队伍的数量已经达到了35支，算得上是规模非常庞大。队伍组成之后还要取一个自己的队名，现场也有不少团队干脆脑洞大开，在队伍名牌上留下了自己画的队徽。



▲T3组在他们的队伍名牌上留下的队徽，画工相当不错。

●小小惊喜



▲放在靠里面的就是本次广州区的两台PS4奖品，看得稀饭我口水直流啊。

鉴于前文已经推荐过几款作品，加上GGJ目前已经定出了评选结果，这次亲历就不再多赘述现场的游戏介绍了，不过有个趣事是的确要提一提的，那就是这次活动有现场奖励，除了SURFACE和iPad这种开发者们肯定会钟情的电子产品，竟然还有两个现场奖励是国行版的PS4，作为一个广州现场惟一到场的家用机媒体记者，这一刻稀饭我的心中还是真是感到无比的骄傲啊。

GGJ活动过后，今年的独立游戏活动还有相当不少，不过要说最重要的，自然还是下半年的IndieAce，届时我们肯定也会争取继续到现场报导，敬请大家期待哦。

游戏之最

游戏界的吉尼斯世界纪录称号

栏目主持：稀饭



本期杂志恰逢《街头霸王Ⅴ》发售，在这种时候最需要的自然是温故知新，所以大家在享受《街霸5》的对战乐趣时，也不妨来关注一下这个系列曾经创造过的辉煌历史，毕竟就算是从创造经典的《街头霸王Ⅱ》算起来，时间也已经过去了二十年，这个系列为何仍然长盛不衰，看完本期《游戏之最》，你或许就会知道答案。

《街头霸王》的游戏之最

最长寿的格斗游戏系列可操作女性角色

在今时今日，格斗游戏中的女性角色已经变得非常常见，远的不说，就在本月会发售的《死或生 极限沙滩排球3》当中，就有九位女性格斗家登场，而且还有部分“《DOA》系列”中的女性角色尚未登场。但是在格斗游戏诞生的早年，能够被玩家记住的女性角色却并不多，红遍中国大陆的，认知度到达了玩家当中几乎无人不识的只有两位，一位是来自《KOF》的性感女神不知火舞，另一位就是《街霸》中能够唤起我们熟悉感的中国女性格斗家：春丽。

自1991年诞生以来，春丽在每一款“《街霸》系列”作品中都有登场，算起来已经在游戏界活跃了足足24年。她的造型也因此变得广为人知，除了包子头和手腕上的两个尖刺手环，这位女格斗家最令人印象深刻的地方还是她那肌肉极度发达的双腿，虽然看起来有点不符合主流审美，但考虑到她的必杀技百裂腿拥有惊人的威力和连击速度，这一身体特征还是颇具合理性的。在系列最新作《街霸5》中，春丽再度登场，其实力也非常惊人，展现着作为老牌格斗角色的强大魅力。



最高产的格斗游戏系列

随着《街头霸王Ⅴ》的发售，《街霸》系列也在**最高产的格斗游戏系列**纪录上再创佳绩，其总作品数量达到了惊为天人的127款，作为一个正统作品序号才刚刚到达“5”的系列，其成绩实在是令人惊讶。当然，这个纪录的诞生也是得益于系列数量众多的衍生版本，各个系列正统作品几乎都有冠以“超级”、“终极”、“XX版”之类的前后缀的版本，加上和《漫威英雄对卡普空》，《卡普空对SNK》和《街霸对铁拳》等跨界作品和《街霸方块》等外传，才最终组成了系列惊人的游戏数量。

《超级街头霸王Ⅳ 街机版》中最长的连击

创造了这个佳绩的是土耳其玩家“ErDeM2206”，他使用的角色是春丽，而作为“沙包”的则是迪杰，通过不断地用百裂脚作为主攻技，这位玩家创造了高达219段的连击，不过因为《街霸4》有着非常高的连段伤害削减，所以总伤害只达到了857点，而且还必须是在满必杀槽并且对手位于版边的状态下才能达成，因此这个成绩是在训练模式中创造的。不过这个连段在实际游戏比赛中也是可以成立的，所以如果是在表演赛当中，说不定我们会有机会看到某位《街霸4》高手将其使出来。

第一款使用格挡系统的《街头霸王》系列游戏

格挡系统在欧美地区和日本地区分别有着不同的代称，前者将其称为“Parry”，而后者则用的是中国玩家们更为熟悉的“Blocking”，而两者描述的，其实都是作为核心出现在《街头霸王Ⅲ》中的新系统。格挡的出现对于系列来说的确是具备颠覆性的，它是收益与风险并重的手段，看似是防御，但实际上却蕴含着进攻的思维，玩家必须在对手攻击到自己角色的瞬间输入←/→或↓（视角色面对对手的方向和攻击是中上段还是下段而定），成功后角色会闪出蓝光，抵消对手攻击的伤害并不会出现防御硬直，让玩家能够更快地作出反击。这一系统的加入让许多高手有了发挥的空间，最著名的就是“格斗之神”梅原大吾靠着格挡完全抵消掉对手的必杀技，并且一举翻盘的精彩对局。在《街霸5》推出后，虽然核心系统被替换为V-Skill，但是主角的隆所使用的V-Skill“心眼”其实就是格挡的变体，性能几乎没有差别，所以梅原甚至用本作的隆在一场表演对局中重现了当时的壮举，可见格挡这一设定在格斗玩家们心目中的地位。



最受欢迎的《终极街头霸王Ⅳ》竞赛角色

要说《街霸》当中玩家最喜欢的角色，自然是各有所好，喜欢的原因也各不相同。但是只要把竞赛作为前提加入到考虑条件当中，部分角色肯定就会脱围而出，毕竟一款竞技类游戏就算再平衡，角色之间也难免会有性能上的高低差异。而作为《街霸4》的后期版本，《终极街头霸王Ⅳ》中也难免会有个别角色表现较为强势，而最受专业格斗玩家们青睐的，就是独眼泰拳高手沙盖特。截止到2015年3月2日，他已经在77场《终极街头霸王Ⅳ》比赛中成为最多选手使用角色，不过遗憾的是他目前并没有在《街霸5》中登场，所以钟情这位角色玩家恐怕还要再耐心等待一段时间。

※ 本栏目由**吉尼斯世界纪录**授权。

Otome Dream

和几乎全挤在 3 月的一般向游戏相反，3 月的乙女游戏数量算不上多，原定于 2 月发售的《金色的琴弦 4》延期到了 3 月，3 月的阵容虽然算不上豪华不过也算是囊括了新作、移植、重制和动画改编四大类型，也算得上是种类丰富。而在进入春季之后 Otomate 也开始相继公布新作的初报与续报，为今年阵容再添几分别样的色彩。

Otome News

《金色的琴弦4》延期

在上期于“Otome New Games”栏目介绍的《金色的琴弦 4》在距离发售还有差不多一个月的时候宣布了延期的消息，原发售日为 2 月 25 日，延期后的发售日为 3 月 10 日，延期的原因是为了进一步提高游戏质量。同时本作还将发售官方中文版，中文版的发售日目前尚未确定。



Otomate新作《悠久的泪刃 失落的编年史》公开



Otomate 于 2015 年公布的诸多新作里目前已经有部分开始渐渐步入发售的准备之中，即便如此他们也还是没有停下发布新作的脚步。于 2 月公开的新作《悠久的泪刃 失落的编年史》（原名：悠久の**ティアブレイド** –Lost Chronicle–）是一款以 SF 幻想作为题材的游戏。

本作还是 Otomate 首次尝试双画师的作品，本作的画师为**いけ**（代表作《ARMEN NOIR》、《白华之槛 绯色的碎片 4》等）和**きなみ**由希（代表作《玻璃心公主（Glass Heart Princess）》、《热血异能部活谭》等），而导演为曾负责过《玻璃心公主》、《热血异能部活谭》和《猛兽使与王子殿下》等作的中村和骑。

《迷幻的灰鹰》公布角色与故事背景



在去年 Otomate Party 上《迷幻的灰鹰》公布了一段概念 PV 之后就久久没有动静，直到今年 2 月本作才揭开了其真面目，本作在 2016 年内于 PSV 平台发售。

本作讲述为了隐藏自己魔女身分的男扮女装少女艾亚尔（男装时名为杰德）的故事，故事的舞台为鹰族与狼族两大势力共存的城市，艾亚尔为了隐藏身份而生活在城市外的塔内，和她住在一起的而还有高塔的塔主。故事的开端是由于教会里宝物被偷，艾亚尔也因此得知了魔石的存在与自己出身的秘密，进而被卷入到了纷争的命运之中。

主角艾亚尔的声优为田村睦心，同时官网还公布了四个结局对象，其中有恋爱结局的是狼族青年拉梵（声优：日野聪）和雷比（声优：齐藤壮马）以及鹰族青年卢加斯（声优：古川慎），有结局（并非恋爱结局）的是和艾亚尔同居的塔主（声优：平川大辅）。

除此之外还有狼族首领之妻弗兰西丝卡（声优：大原沙耶香）、鹰族首领奥尔加（声优：森川智之）、鹰族首领千金缇（声优：山冈悠莉）。

Otome New Games







游戏名	幸运奇迹R	原名	ワンド オブ フォーチュン R
平台	PSV	开发商	Otomate
画师	薄叶カゲロー	发售日	2016年3月17日
主演声优：堀江由衣、樱井孝宏、铃木千寻、高桥广树、柿原彻也、铃村健一、入野自由、冲佳苗等			

本作是继《薄樱鬼 真改》之后 Otomate 在 PSV 上进行的第二部重制作品。

本作讲述主角露露为了能够成功使用魔法而进入魔法院就读的故事，露露没有属于自己的魔法属性，为了能够找到属于自己的属性，露露开始在魔法院进行学习，同时也与不同的学生接触着，学习各种属性的魔法。

与追加可攻略角色和增改 CG 的《薄樱鬼 真改》不同，《幸运奇迹 R》并未增加可攻略角色，而是从原作的系统与内容上下手。本作有角色育成要素，在原作里玩家需要每天去和各攻略角色或者老师对话来提升自己的属性值，有时候原本计划好要去提升基础值，在半路却被攻略角色“截胡”，拉去提升属性值了。在本作里这些地方得到了改善，玩家可以一次性设定五天的学习行程，避免了“截胡”的可能性。

除了育成系统进行了改善之外，游戏的整个操作页面也进行了重新设计，更加符合 PSV 的操作基准。同时在对话框的左边还追加了露露的表情，各角色们也会在对话时叫露露的默认名了。重制版的最大卖点除了系统上的改善之外，还有新追加的 42 张新 CG，同时还追加了这些 CG 的对应新剧情，可谓是厚道至极。

Otome Calendar





March

游戏名	原名	平台	发行商	发售日
金色的琴弦4	金色のコルダ4	PSV	Koei Tecmo	3月10日
赤砂坠落之月	赤い砂堕ちる月	PSV	dramatic create	3月10日
幸运奇迹R	ワンド オブ フォ-チュン R	PSV	Idea Factory	3月17日
与魔共舞	Dance with Devils	PSV	Rejet	3月24日

Otome Recommend



【游戏名】跑步王子（官方译名：疾走王子）
【原名】プリンス・オブ・ストライド
【平台】PSV
【开发商】角川Games
【发售日】2015年7月30日
【推荐指数】★★★★★

【内容介绍】：如果说乙女游戏普遍都散发着花朵的芬芳，那么本作的味道应该是属于青草的清香吧。

本作是改编自同名小说的一部乙女游戏，小说原作是曾我部修司，撰写人为永川成基和麻日樱，插图为 FiFS，FiFS 同时还担任了游戏的画师。原作是一部讲述疾走运动的小说，以小说为基准改编的游戏也十分贴近原作风格。在今年一月时本作的改编动画也登陆了电视荧幕。

本作讲述憧憬着疾走运动的少女樱井奈奈加入到方南疾走部成为接力员（在比赛中向队友传达指令的成员），与疾走部的成员们一起加油奋斗度过难关的故事。

游戏可攻略角色除了方南疾走部的五个主力成员之外，还有对手学校西星疾走部的部长诹访怜治。基本上在进入游戏终盘之前，剧情里的恋爱成分都不高（除了诹访线），但是角色描写十分细腻合理，剧情把更多的笔墨用在角色的成长与疾走比赛的描写之中。本作的登场角色之多在乙女游戏中实属少见，而且各参赛学校的声优阵容也十分豪华，声优们的精彩演绎也让包括对手学校角色在内的登场角色们都拥有了各自独特的魅力。

游戏的进行方式分为角色育成和比赛两个部分，角色育成会同时影响到好感事件的触发与比赛时的难度高低，在比赛时玩家需要根据对手的行动来使用选项给我方队员传达指令，在进行交接时还要看准时机来下达交接指令，在每场比赛最后两人的交接时还需要选择各角色的台词来完成最后的交接。本作在恋爱方面的选项少得可怜，所以更多的时候需要烦恼的不是能不能追到男人，而是要想办法提高比赛成绩。

游戏的系统风格和它的故事风格一样，十分清爽简介，以蓝白颜色为主的系统 UI 让人不会觉得腻味。本作的音乐也十分优秀，流畅而又不失动感，而歌曲部分则是交给了宫野真守（诹访怜治的声优）和 Galaxy Standard（原作里对手学校西星疾走部主力成员所组成的偶像组合，包括了宫野真守的诹访怜治在内）负责，质量都非常高。在角色线的最后有一段 ED 动画演出，配合精彩的音乐剪辑，让优胜之后的喜悦与告白时的心动同时涌上来，一时间让人感慨万千。

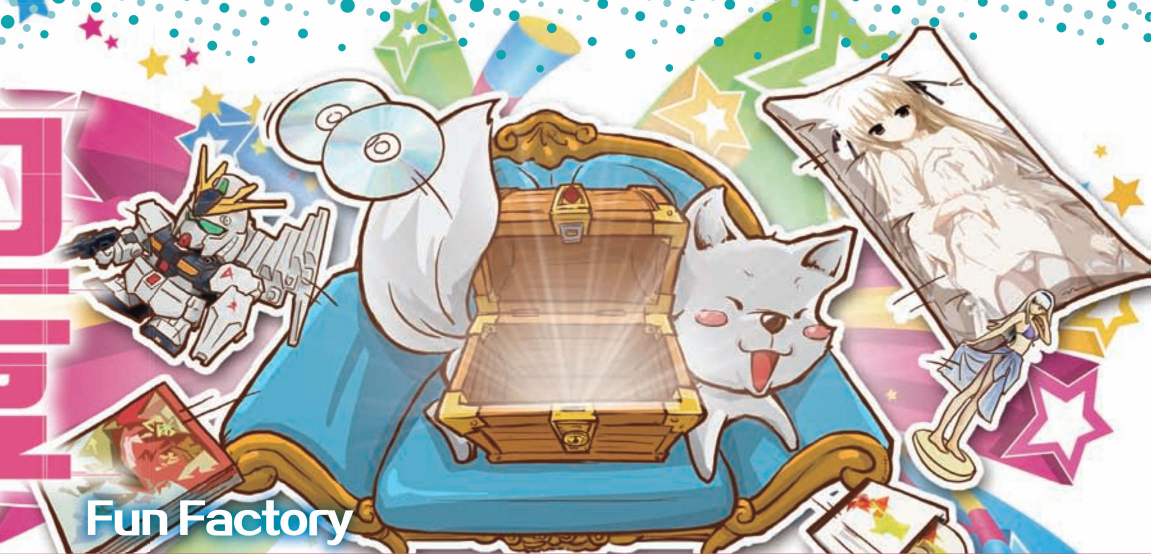
在最后以全线通关玩家的身分提醒想尝试本作的各位读者们一句：如果你很享受本作的故事氛围，那么一定要把诹访怜治线留到最后走。（详情请看第 387・388 期的读编往来）





多边共享

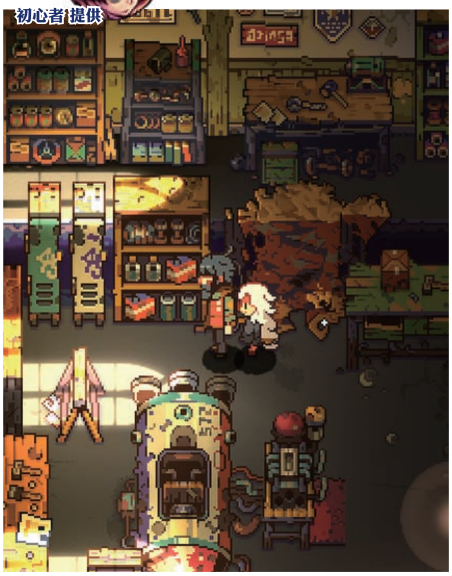
Fun Factory



游戏

Eastward：无处不动的像素游戏

初心者 提供



“皮克皮工作室是个好工作室”——这是 Pixpil 在他们的微博简介里面写的一句话。尽管他们正在开发的《Eastward》这款游戏只有一些截图和小段的视频，甚至连一个中文游戏名都还没想好，但是我看到这些小视频之后，忍不住也要点个赞，说一声“《Eastward》会是一个好作品。”

单看工作室的名字，就知道 Pixpil 跟“像素”有关，而他们也在推特简介中自称是“像素艺术狂热者”。据悉，这个位于上海的独立游戏工作室只有 3 人：美术、程序、设计铁三角，但游戏显然是以美术为最大的卖点，因此他们也正在招募美术（2D 逐帧动画师）和程序员（引擎方向，C++ / Lua）。有兴趣有能力的读者可以联系 info@pixpil.com

回到游戏本身，由于项目只进行了一年左右，并没有实际试玩可供参考。团队透露这是一款在玩法上受到了《塞尔达传说》启发的游戏，主角是一对父女搭档，在末日背景下的世界里一边解谜一边打怪物。不过说到底，个人推荐关注这款作品，是因为它的美术效果实在太惊艳了。按他们的原话来说，就是“动画片的感觉”。从可爱的白发小萝莉到路人 NPC 再到风雨飘摇的场景，由密集的像素点构成的画面处处都有着动态细节，这当中的工作量对于一个独立游戏而言可以说是可怕的。而极其丰富的点阵元素，又在光源的照射下做出了立体感，显得层次分明，不至于因为背景的细节而喧宾夺主。

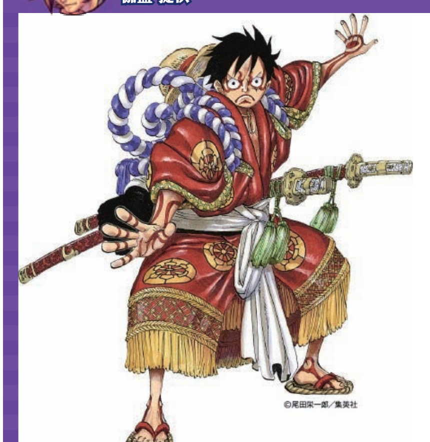
目前《Eastward》项目已经在 Steam 的“青睐之光”系统上线，工作室似乎也暗示了本作有计划登陆电视游戏机平台。另外，各位也可以在微博关注“@Pixpil 皮克皮”，了解本作的最新进展。



周边

我是要成为歌舞伎王的男人！
——手办《歌舞伎路飞》介绍

伽蓝 提供



去年年底，名为《超级歌舞伎 Ⅱ 海贼王》的歌舞伎剧在日本公演，其以日本独特的歌舞伎文化与《海贼王》充满魅力的世界观相结合，展现出前所未有的舞台效果，该剧在公演时吸引了大批的观众，甚至出现一票难求的情况。《海贼王》漫画作者尾田荣一郎为了助力舞台剧的宣传，特意绘制了一张主角路飞歌舞伎妆容的原画。如今，这张原画被海贼王手办大厂 MegaHouse 制作成了商品，从此前放出的官图中可以看出这款商品的还原度很高，但这个不走寻常路的路飞也在海贼饭之间引起了不小的争议。近日该商品的售价正式确定为 16799 日元，发售日预计为今年的 7 月，不少的网购平台也开始了相关的预定，有兴趣的粉丝不妨留意一下。



书籍 《猎魔人》第三卷《精灵之血》介绍以及章节节选

稀饭 提供

初露峥嵘，《逐恶而来》的“白狼”杰洛特

陪伴猎魔人，弹唱《理性之声》的吟游诗人丹德里恩

为实现《三个愿望》华丽登场的黑发女神叶妮芙

在《别的东西》中惊鸿一瞥的红发女术士特莉丝

与杰洛特大谈特谈《价码问题》的辛特拉王后卡兰瑟

被人类屠杀、压迫、追赶至《世界边缘》的精灵松鼠党

以及，被《宿命之剑》贯穿，与杰洛特的命运永远连接在一起的白发小公主希瑞……

每一个人物都是一朵浪花

每一个故事就是一条江河

如今，汪洋汇聚，百川入海

黑童话式的短篇集终于整合成辉煌壮丽的奇幻史诗

《猎魔人》的故事即将迎来崭新的篇章：

剑与斧之时已近，其为寒狼风雪之纪元

白霜与白光之时将至，其为疯狂与轻蔑之时代

世界将于寒霜中死去，并于新日下重生

而首先，流淌在希瑞血管里的《精灵之血》，必将淹没大地……

久违了，白狼！

《猎魔人》系列小说共分为七卷，去年已出版前两卷《白狼崛起》和《命运之剑》，今年将陆续出版第3~7卷，其中，第三卷《精灵之血》将在3月份隆重上市。

本系列小说由史诗图书（新浪微博@史诗图书）翻译制作，重庆出版社天健卡通文化公司荣誉出品，淘宝星之所在科幻书店代理销售官方正版图书。扫描上面的二维码即可进入第三卷《精灵之血》及其后数卷的购买链接。

章节节选：

希瑞猛地勒住红棕马，在马鞍上俯下身，策马飞奔。杰洛特正专心地同温克谈话，这时赶忙坐直身子。

“别乱跑！”他喊道，“不许发疯，孩子！你想摔断脖子吗？别跑太远……”

她已经听不见了——她的马早就跑远了。她是故意这么干的，因为她不想再听那些老生常谈的警告。别跑太快，别跑太急，希瑞！*呸呸。*别跑太远！*呸呸呸。*当心！*呸呸！好像我是个孩子，*她心想。*我都快十三岁了，骑着一匹红棕快马，背着把利剑。我什么都不怕！*

再说，春天已经到了！

“喂，当心，你屁股着火了吗？”

亚尔潘·齐格林，又一个自以为是的家伙。*呸呸！*

向前，继续向前，纵马飞驰，沿着颠簸的小路，穿过翠绿的草地和灌木丛，跨过银亮的水坑，越过柔软的蕨类植物。一头受惊的小鹿消失在树丛中，黑白相间的臀尾一闪而过。鸟儿们纷纷飞离枝头——色彩斑斓的松鸡和食蜂鸟，还有尖叫的黑喜鹊，滑稽的尾巴拖在身后。马蹄在水坑里扬起阵阵水花。

向前，继续向前！这匹马在马车后面慢悠悠走了太久，这时的步履欢快轻盈。它终于能肆意奔跑，大腿上肌肉绷紧，潮湿的马鬃抽打着她的面庞。希瑞松开缰绳，让马儿尽情伸展脖子。*向前，亲爱的马儿，别理什么马嚼子，继续向前，快点儿，再快点儿！驾，驾，春天！*

她放慢速度，回头张望。终于只剩她自己了。终于远离所有人了。没有人会责备她，提醒她，要求她专心，威胁说不会再让她骑马了。终于独自一人，自由自在，无人约束。

慢点儿。小跑就好。毕竟这次骑马不是为取乐，她也有责任在身。毕竟她现在是骑马的巡逻兵，是先头部队。*哈，*她扫视四周，心想，*现在整支车队的安全都要靠我了。他们都在不耐烦地等我回去汇报：道路通畅，没看到任何人，没有车轮或马蹄的痕迹。我会这么汇报。有着冰冷蓝眼睛的温克阁下会严肃地点点头，亚尔潘·齐格林会亮出发黄的牙齿，保利·达尔伯格会大喊：“干得好，小家伙！”然后杰洛特会微笑。他会微笑，虽然他最近很少发笑。*

希瑞四下张望，在脑海里做着记录。两棵倒下的桦树——没问题。一堆树枝——马车可以通过。雨水冲出的裂口——算是小小的障碍，只要第一辆马车的轮子碾过去，后面的马车直接跟上就好。一片宽敞的空地——很适合休息……

痕迹？能有什么痕迹？这儿一个人都没有。这里是森林。鸟儿在新鲜的绿叶间鸣叫。一只红狐狸悠闲地穿过路面……一切都散发着春天的气息。

道路突然在半山腰中断，消失在沙土覆盖的山谷中，然后蜿蜒穿过山坡上那些歪脖松树。希瑞离开路面，为从高处审视周围，她爬上了陡峭的山坡。这一来，她就能摸到散发着甜香气息的潮湿树叶……

她下了马，把缰绳挂到一棵树的断枝上，缓缓穿过覆盖整座小山的刺柏。小山另一边是片开阔地带，在密林中格外显眼——无疑是场肆虐的大火留下的，但应该是很久以前的事了，因为空地里没有发黑或烧焦的树干，一切都绿意盎然，长着矮小的桦树和冷杉。在她目力能及之处，路线似乎畅通无阻。

而且安全。



周边 《我的世界》实体玩具

纱迦 提供

大红大紫的《我的世界》在日本人气不算高，不过万代还是看中了其巨大的潜力，特意推出了一系列实体玩具。目前万代推出了两种新手包（1300日元）、5种角色盒（500日元）、2种方块套件（1600日元），价格还是比较高的。其中角色身高约40mm，方块高度约20mm，大家可以自行比划一下。





▲角色手上的工具可以替换，算是略有良心。

◀这套玩具摆出来大概是这个样子。



老牌游戏视频网站
GT的最后时光

2016 年 2 月 8 日，正当国人享受着农历春节所带来的喜悦时，大洋彼岸传来了一个不幸的消息：著名的游戏视频网站 GameTrailers，也就是人们所熟知的“GT”，在其官方推特页面上宣布，“在运行了 13 年之后，GameTrailers 于今日正式关闭，感谢你们多年来的一直支持，这是一趟冒险之旅。”

当然这几十个字并不能道尽详情，GT 团队在 Facebook 页面上发表了一篇文章，扼要而不无自豪回顾了他们的光辉历程。在此，我们也不妨来回顾一下这家网站的兴衰。

兴衰之道

“在 2002 年，网上的游戏新闻都是简单的文本加上配图，没有精致的排版和背景，人们主要获取游戏资讯的方式还是依赖于印刷品，如果想要看一个游戏的视频，只能收看特定电视台制作的数量少之又少的节目。”GT 在 Facebook 的最后留言，这样形容他们在初创之前的游戏资讯业状况。

在那一年，两位厌倦了龟速下载那些体积小、内容又乏味的视频的玩家杰夫・葛罗策和布兰登・琼斯决定成立一个网站，专门为玩家提供在线高清而且有趣的游戏视频。琼・斯卢瑟和他的公司 Hornet Animation 作为投资人参与了创建网站的筹组过程，斯卢瑟更是出任了 CEO 一职。2002 年 8 月，GameTrailers 正式成立（后文以 GT 简称）。

“在当时，互联网视频是一个革命性的概念，（如果没有了它）YouTube 也不会在三年之后被创立，玩家直播也不会在 9 年之后（2011 年）开始大行其道。GT 有幸参与并促进了这个革命性的过程。如今视频主导了游戏资讯，游戏预告片、游戏视频直播、动手试玩和新闻节目等等领域，大家在电脑、游戏机和手机上随时都能够收看到数以百万小时计的视频。我们很高兴能为世界带来这样的转变。”

传统纸质游戏媒体和互联网媒体之间接轨的过程中，还只是小网站的 GT 逐步加入完善功能和栏目，玩家不用再单从枯燥的文字配图片的杂志和网页上获得游戏资讯，也不用算着时间去看那些内容已经不是最新鲜的电视游戏节目。GT 成为了不少玩家开始从网络上关注游戏资讯的接入点和契机，这家小网站也借此声名鹊起，进而获得了 MTV 的青睐。



▲ GT 改版后的 LOGO 其实非常具有时尚感，但还是抵抗不住时代的侵蚀而蒙尘。

2005 年，全球最大的音乐电视网站 MTV 为了对抗以 YouTube 为首的新媒体大军，对旗下的资源进行重新整合和扩充，其中重要的一环便是斥资收购了 GT。

在 MTV 的支持下，GT 有了更加稳定和准确的素材来源，也有更好的技术支持和平台。他们是最早使用 HD 画质录制游戏视频的网站之一，也总是能做到快人一步地推出游戏官方提供的游戏预告片和记录片，以及第一手游戏试玩和测评内容，还有玩家投稿和社区的互动。

与此同时，有着丰富的节目运营策划和包装能力的 MTV 针对 GT 的栏目进行了深度定制，推出了自制的电视杂志节目“GT Weekly”（后更名为 GameOne），其后又推出了很多的自制节目，其中直播节目 GT LIVE、盘点 Top Ten 类节目 GT Countdown 以及由凯尔・博斯曼主持的两档节目 GT TIME 和 The Final Bosman 都获得了很好的口碑。这使得 GT 进入高速发展期，在这一个又一个成功的栏目作品累积中，GT 逐渐成为了行业的龙头和标杆。



▲被玩家们称为“喷神”的 James Rolfe 主持的《Angry Video Game Nerd》是 GT 上最受欢迎的节目之一。

然而在不知不觉间，时代已经开始更迭，昨日的新鲜事物终究会变成明日的黄花，敌不过时代的风吹雨打。进入泛媒体时代，受到冲击的岂止是传统纸媒，新生的游戏媒体如雨后春笋般诞生，YouTube 的出现彻底改变了许多人的生活，玩家也不例外，人人都能够自由地上传和收看各种想看的游戏类型，Twitch 以及其他直播平台同样提供了海量的自媒体直播资源，更是大大提升了玩家的自由度、同时降低了对游戏门户网站的粘性。



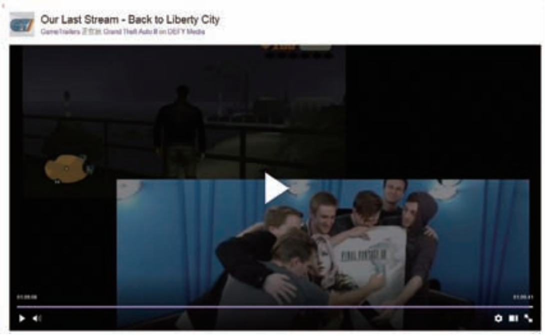
▲榜单类节目 GT Countdown 启发了许多后来者节目，也包括了我们目前的王牌视频栏目：《最上游》。

相较之下，传统的游戏媒体陷入了冷冬，出版业的衰退自不必说，大量电视游戏节目也遭停播：1995 年开播的“Cybernet”，也就是不少南方地区资深玩家所熟知的《网上攻略大图鉴》已于 2010 年停播；比其更早开播的《电玩大观园》更是在新世纪之初就宣告停播，近几年不少老牌的游戏资讯网站如 IGN、GameSpy、1UP 等都面临着重大危机，Ziff Davis 从新闻集团手中收购了 IGN Entertainment 之后，决定将其看似“无用”的姊妹网站 GameSpy、1UP 关闭并且大量裁员，以此确保 IGN 盈利。

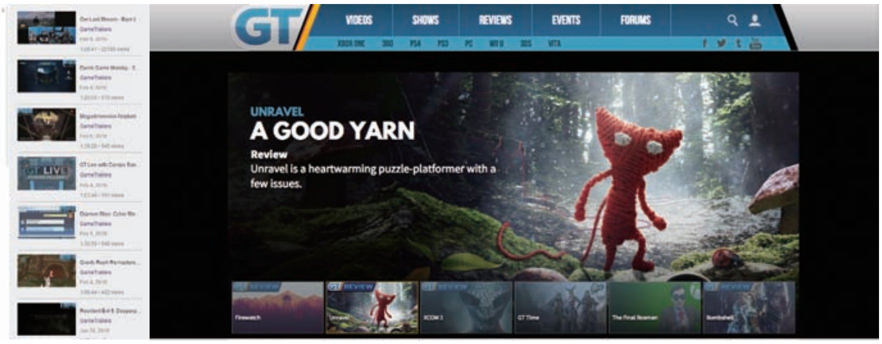
GT 积极和时代接轨，他们在各大平台和社交媒体都有开设专页，尤其是在 Youtube 上他们开设的专区，有近 29 万的订阅量。往积极方面看是扩大了 GT 品牌的影响力和辐射面，但同时也在变相削弱了主站的影响力，这让他们的广告收入大受影响；另一方面，他们大部分的视频都是免费观看，只有 Twitch 直播订阅才收取少量的费用（4.99 美元），可惜的是他们在 Twitch 上的关注者只有 2 万多人，直播阅览量长期都是在数十到一百之间徘徊，光靠 Youtube 的视频分成很难维持如此高密度的更新。

所以虽然 GT 推动了时代的转变，却也为自己的未来掘墓松土。

※ 本栏目文章仅代表作者个人观点。



▲这就是 GT 留给玩家们最后的画面。



▲在被关闭之前，GT 的首页仍然风平浪静。

最后时光

在伦敦时间 2 月 8 日上午 9:00，GT 在官网上更新了 EA 新作《毛线小精灵》的资讯，象征着新一周如常地开始，他们在 Youtube 上更新了修复版的《血源诅咒》回顾，布兰登・琼斯也在 Twitch 上如常进行“Dumb Game Monday”栏目的直播，下午 13:00，GT 还更新了《护林者》的视频资讯，这是他们近期主推的游戏。一切是这样的平常，谁也没有想到这竟然是网站最后的更新推送。

然而就在几个小时后，他们就在 Facebook 上公布了 GT 将要关闭的消息。一切都是如此地让人猝不及防。令其旗下各大社交平台的主页纷纷“炸裂”，平常只有十多人活跃的专区瞬间涌入了成千上万的玩家，人们纷纷对 GT 的离去表示震惊、不解、感伤和感谢。

其实有细心留意相关新闻的玩家会发现，自从 2014 年 6 月以来，GT 就陷入动荡之中：由 AlloyDigital 和 BreakMedia 在 2013 年合并成立的数字娱乐媒体制作、发行和代销商 DEFY media，在成立之后最大动作便是从 MTV 旗下的 Spike Digital Entertainment 手上购入了 GT。然而新东家并没有令 GT 更进一步地长谋远虑。收购伊始，DEFY 就挥动了屠刀，裁减了 GT 三分之二的正式员工，不少资深员工在这波裁员潮中都不得不收拾包袱离开，这使得 GT 元气大伤。

但这之后网站的整体表现并没有令人感到山雨欲来，是因为 GT 的员工们并没有因此而沉沦。仅余的正式员工连同转为兼职身分回归的成员继续以每天数部作品的产量，诠释着他们对游戏的热忱，向大家发放着游戏的正能量。

GT 最近一次为世人所共知的大事是去年的 E3 展索尼发布会上，GT Live 照例进行跟踪直播。当索尼发行与开发部副总裁在台上连续放出大招时，已经身经百战、对一众游戏显得淡然甚至淡漠的主播们一下子便已经察觉到了雾件复活的征兆，他们就和普通玩家一样，一边高呼“Oh my god”、一边抱着头献上自己的膝盖，博斯曼甚至站到了椅子上；而当 SCE 放出第二招时，同样在第一个画面、音乐刚响起，三个男主播已然跳起，就像个孩子一般蹦蹦跳跳，像是得到了最高的荣耀、又像是有生之年看到奇迹降临，其夸张的表现成为了《莎木 Ⅲ》和《最终幻想Ⅶ 重制版》公布时的一道奇妙的风景。

这样的情景彷如昨日，一转眼还是到了要道别的时候。在公告登出之后不久，我们已经无法顺利登入 GT 网站页面。

其实不单是玩家们不知如何自处，GT 的员工同样手足无措，他们也是在这一天上午才收到了母公司的通知，DEFY 将不再对他们进行注资，GT 的网站将会即时关闭，他们甚至没来得及在网站上跟大家道别。

当他们反应过来的时候，GT 还是给予了人们怀缅的时间，他们在推特上宣布将在 Twitch 上进行“我们最后的流媒体直播——回到自由城”(Our Last Stream – Back to Liberty City)。

《GTA3》是他们第一次做流媒体直播时所玩的游戏，也很有心思地被用作最后一次直播的游戏。往日的最多不过堪堪过百的播放量，那一天突然飙升至两万，连带着最近数天的视频的点击量也大为提升。在一小时零九分钟直播里，他们只是随意地做一些任务，更多时候只是在闲逛和横冲直撞。游戏的内容已经不重要，毕竟《GTA3》对于无数玩家而言是再熟悉不过的游戏。

一群大男孩围坐在一起，暂时忘却了大家将会被“一锅端”的感伤，分享游戏的喜悦和感悟。

创始人布兰登・琼斯发表了最后的演讲，他阐述了自己创立网站的动机和心路历程，并且将近年值得回味的大事，包括大裁员事件以及 E3 展上那次“炸裂”的经历拿出来和大家分享。随后他感谢了所有与他们一同成长的人和事，也对突然关闭网站表示了歉意。期间，琼斯也忍不住数度哽咽且热泪盈眶，不过被众人引得破涕为笑。

最后大家拥抱着闪电（《FF13》的女主角，也是 GT 一众男士们最喜爱的女性角色之一）的 KT 广告板合影留念，这一幕成为了 GT 在世上留存的最后画面。

诚如琼斯演讲时所说，“我们不知道明天会发生什么，但是感谢 GT 为我们带来昔日的美好时光。如果说这是一场冒险，也庆幸在旅途上和你共同度过”。

文：80 后写稿佬　编：稀饭



▲面对《FF7R》的消息公布，几位 GT 主播都激动得不能自已，这一刻他们和我们是多么地相似。

读编往来

UCG全体小编们欢迎您到读编往来做客

读编往来通讯地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email：ucg@ucg.cn



插图：木仙

★UCG APP上架后大受好评，我们再接再厉，如今《游戏·人》也正式进驻APP，想补“番”的朋友可以去搜刮一番了。当然UCG APP只是一个补充，主要是为那些如今买书购书困难的朋友准备的，更多的朋友表示还是实体书看着安逸。不过至少海外党如今不用担心联系不到组织啦！

★三月有不少好看的电影在国内上映，其中最受编辑部众人关注的，当然是《氪星屌丝大战高富帅》了。凭借多部高素质的改编游戏，老爷的粉丝在编辑部可以说是人多势众。不过内裤外穿男毕竟代表着不少人儿时的梦想，所以在编辑部同样是人气高涨。目前该电影已经被指定为UCG编辑部三月用片了，请期待各编届时的吐槽。

★有读者朋友问，往年春天一定会有的UCG攻略特刊，为什么今年还没看到动静啊？这里我们可以先给大家透露一下，这次的春季攻略特刊已经定于4月中旬推出了，主打游戏是《黑暗之魂3》、《星之海洋5》等大作，大家可以现在翻看发售表寻找真相！别的不多说了，先把这期攻略赶过去再说。

Email 姆Q吾の妻：自从《舰娘改》到了之后终于可以随时随地开后宫…哦不，是随时随地管理海上军事。话说宇宙（夫）人COS的桐生好想献上450。

交了450保护费就可以做朋友了！（咳咳）PSV版的《舰队收藏 改》说到底跟网页版区别其实还是挺大的，加上数据也不共通，所以即使有玩PSV版，但还是不能放弃一直经营下来的镇守府啊。不过不久网页版会登陆安卓平台，到时就真的可以随时随地开后宫了（笑）。

Email 神罗的一个小兵：八老师是影忍，居然抢了500大洋红包，以后干脆叫6老师算了。秋沙雨和乙太是下忍，虽然抢的不多，但是总算一顿午饭有了。初心者和筒子君是中忍，这个数字中庸，而且都是很吉利的数字。梦叶、伽蓝、宇宙人是上忍，但是最主要的是他们抢到红包的数字是一样的（果然是Gay吗？）。无双总帅，额，应该不是忍吧，只是一个路人NPC。最后是饭老板，果然是老板，这种抢红包的活完全无视，饭老板宁愿继续专研黑暗料理……

为了抢那几块钱红包一群人过年放假期间还不能早早睡觉，偶尔多抢到一点又被大家哄着都发了出去，人家群里秀红包都比谁抢的多，我们是比谁更少……想想真的是蛮拼的。

编辑部 游戏风向标

孤岛惊魂 野蛮纪元 | 4人

原来，猫怕水是真的啊……

——骑着剑齿虎过河，结果坐骑淹死的三日月站在河边一脸冷漠。

街头霸王V | 4人

朋友，我们能不能拉后99秒？

——对于《街头霸王V》网战网络不好时会出现无限瞬移情况感到无解的伽蓝如此说道。

进击的巨人 | 4人

这个世界果然还是残酷的啊……

——拿着一周目通关的武器自信满满地进入“真·进击模式”后被虐成狗的苍穹泪流满面。

植物大战僵尸 花园战争2 | 3人

不愧是“玫瑰大战僵尸 花园战争2”。

——玫瑰能力过于逆天，导致僵尸方始终被吊打，每次还都加不进去植物方的纱迦留。

祭品与雪之刹那 | 3人

不设计大城镇就算了，两个村子长得一模一样是闹哪样……

——乙太对《祭品与雪之刹那》中的大量重复场景略感失望。

梁骁恺：小生对杂志的内容有个建议。我一直对游戏主机（不管是哪一类）的外加设备都有所疑问，不知道它们的具体功能和用法。要是亲们能够出一期专栏，介绍这些设备，相信一定会受到欢迎。另外，小生对“虚拟现实”设备眼热得很，但不知道具体情况，能否在《游戏机实用技术》里加一篇专门介绍虚拟现实设备的文章呢？

感谢这位读者参与大赏回函投票。来信提到的外设专栏和VR专栏，如果在编辑部发掘到了适合的小编，或许也可以成为杂志的一个新栏目呢。对于后者而言，其实游戏时光VGtime已经建立了一个分站，名叫“iwanvr（爱玩VR）”，目前正在beta测试阶段，您可以登录http://www.iwanvr.com/，找到VR设备相关的介绍。

我补充一句。曾经的UCG微信小哥“火星”，现在整天在上面飙车，各位记得要认准他的小编名。

Email LATE- 雷特：最近小编们有没有听说“《捡垃圾4》”出了无垃圾MOD？如果让一位把200多小时存档删除的人，手滑把这个MOD加入饭老板的游戏里会怎么样，反正我脑补了一下。因为饭老板不可以捡垃圾了就很生气，所以把游戏机砸了，买了台新的游戏机。然后梦叶借不了钱了，而饭老板也借钱买游戏机，所以他们向别的小编借钱，结果其他小编越借越穷，所以导致小编们得打零工，因睡眠不足，导致杂志一个月一更……太可怕了，我不敢往后想了2333。

这种我一个导致宇宙震动时间线错乱的设定，莫非就是传说中的主角光环么！

明显是罪魁祸首，而且我什么时候向饭老板借过钱了，我谁的钱都没借过！

那是因为你一般是直接蹭别人东西的。

读者大人来信的槽点显然是在这个MOD上啊，谁这么无聊啊！

有洁癖的大神呗，还了我们一个干净整洁的废土，最好加个卫生检查员死亡爪之类的，看到有人随地丢垃圾或产生垃圾就过去一爪子把对方灭了。

这游戏是发生在波士顿而不是新加坡啊亲，不带这么搞的！

Email TV 游戏忠实玩家：目前UCG的官方APP已实现UCG实体版和电子版的同步推出，那么请问是否会将《游戏·人》杂志同步推出下载？包括《次世代专辑》、《PS玩家专门志》等特刊？毕竟现在由于实体书的萧条，二线城市已经不再销售这些小众向杂志了。我们现在只能通过淘宝从北上广购买，但是时效性会差很多。

可能现在回答这个问题已经晚了，不过就当作广告吧。你所说的这些书刊，包括《游戏·人》，现在已全部在UCG APP中上架，还请大家多多支持！不过实体书走淘宝其实也不算慢的哦，虽然没有电子版那么快，但如今的物流已经是今非昔比了。

Email 2024911619：小编们，我最近刚刚通关了《泯灭之光》的DLC，个人感觉结局真坑。现在比较关心的问题是这款游戏的续作可能会出在“主机平台”上吗？官方表示续作野心太大，主机性能可能满足不了，正在衡量中。真的很想在主机上玩到续作，表示华纳兄弟这DLC结局做的让人抓狂，毕竟我挺喜欢Crane的。还有一个奇怪的问题，从者DLC中信徒级别达到后显示会送crossbow，但是我真的没有找到十字弓在哪？和十字弓一起的衣服都给了，下一个级别的十字弓升级蓝图也有了，就是没有原版十字弓。希望小编们能够解答我的疑问。

华纳游戏的结局与剧情一直都很让人抓狂，这在《泯灭之光》正篇中已经见识过（角色各种死什么的），《从者》笔者还没有时间玩，但查了一下结局后发现这结局的确挺让人抓狂的，这样看来续作很可能会直接启用新角色和新城市。言归正传，读者遇到的问题极有可能是BUG引发的，具体原因不明。在笔者查询过后得知其中一个可行的方案是持有Compound Crossbow，在持有的前提下该十字弓会自动出现在你的道具栏里。

Email 哈雷路亚：编辑部应该有不少提督买了《舰娘改》吧？这游戏一出网上就一片人狂黑，什么难度太高啦、还有丢存档死机啥的，然而即便如此我看提督们玩得也是相当开心啊？这算什么？抖M？不知各位非洲提督有没有偷渡成功？如果在单机版都没能脱非转欧的话，我觉得你们还是A了这个游戏比较好。

个人认为《舰队收藏 改》最大的问题还是在于卖相太差，比如界面设计太简陋，UI响应速度太慢等等，还有就是不明不白的新手教学，使得只有粉丝才能快速上手。但平心而论游戏在系统方面还是做得非常出色的。难度高什么的都是小问题（被“田中飞母舰”耍了这么久都没A的提督还怕难度吗）。另外单机版有S/L打法，只要肯花点时间去享受进标题画面的过程，自然不会有建不出的船。

Email 大总裁：我之前在网上看到说2014年的E3索尼将会发布两款连UCG的编辑都震惊数小时的游戏。颇为感兴趣。结果我们都知道了，2014年E3索尼并没有发布什么令人震惊数小时的东西，反而是2015年的E3索尼发布了三大情怀之作。我想问一下，让UCG小编震惊数小时的游戏是《莎木》和《FF Ⅶ》吗？如果是，为什么索尼到2015年才发布，而这一年之间（2014-2015）都没有泄漏消息。如果不是，那是什么游戏？

既然已经是过去式了，那么现在我可以明确的告诉大家，2014年E3时提到的会令编辑部震惊数小时的游戏确实是《莎木》和《最终幻想Ⅶ重制版》。虽然当时小编们已经从索尼内部得到了一些情报，但出于商业保密的角度并没有公布，而最终索尼也没有选择在2014年的E3发布这两条重磅消息，可能是2014年PS4形势太好不需要这个消息来撑场吧，毕竟他们也有自己的考量。

Email 叛逆的羞羞鲁：贵刊新上线的APP电子版真的很不错，彻底解决了我这种买书不舍得扔又没地方放的尴尬境况，用iPad大屏幕看起来简直爽，打游戏时查阅起来也更加方便，而且还能做到新刊同步更新，必须给100个赞啊！

那是当然的啦！电子书可以说是我们蓄谋哦不、计划已久的项目，今后还会有更多惊喜内容上线，各位读者老爷们请敬请期待吧！

Email qoi：《莎木》出新作了，《FF Ⅶ》要重制了，《口袋妖怪》出中文了，小李子拿奥斯卡了，还有什么事不可能实现的呢？

《FF ⅩⅤ》变回《FFV ⅩⅢ》。

《舰娘改》改UI。

《FF》不中二。

饭老板不喜欢绿色。

秋沙雨不说《传说》。

……

Email Ash：由于最近UCG把索尼系列主机平台都整合成了一本专门志，突然想起了点什么就来信说一下。我要批评宇宙人同志，因为去年下半年可以说是绅士游戏泛滥的半年，然而作为编辑部绅士的代表，宇宙人同志居然无视了大量的绅士游戏，导致我等绅士无处看攻略，只能○墙找WIKI。去年的《夏色校园》、《限界凸记》、《罪恶少女2》、《欧米伽迷宫》、《女武神驱动》等等都没有攻略，连特快专递的待遇都没有！以前的话还能期待一下《PSV专辑》，现在是没得盼头了。顺带一提专门志VOL.2貌似有《女武神驱动》的攻略，冲着这个也要去来一发。希望UCG以后能统筹兼顾，尽量选择一些比较需要攻略的游戏做一些文章，而不是把网上的大作攻略直接搬到杂志上。最后祝UCG越办越好，宇宙人越来越绅士！

其实上面说的游戏基本上我都有（偷偷地）玩，只是去年我想改变自己的形象，所以就比较少写绅士游戏的攻略了，不过没想到我不接居然就没人写了，这个事实有点让人失望啊！难道编辑部这么多人都没有喜欢萌妹子的吗！

不见得玩绅士游戏就能找到妹子啊，倒不如说这活该注孤生吧。

……

Email 侍魂鸟：那么多年了，终于有了《机战》的官方中文版，试问还有什么不可以中文化吗？（不会真的哪天所有游戏中文成标配，日文随机吧，哦哈哈哈哈………）

就连死撑着7国语音无中文的《口袋妖怪》新作都要推出中文版了，还确定了官方译名——《精灵宝可梦》，我觉得今后再有任何游戏推出中文版都不会令人惊讶了。

虽然这两年经过索尼方面各种中文游戏的狂轰乱炸后，大家多少都有些见怪不怪了。不过《精灵宝可梦》的宣布中文化的消息却还是让众多玩家的沸腾了，毕竟这背后是多少年的等待和国内粉丝不懈的努力。当八国语言成为标配，想想都是一件多么幸福的事啊。

高三单身 dog：我跟UCG算是蛮有缘分的。早在四年前我第一次接触UCG，但是因为学业，我失去了跟这本杂志的联系。期间我还读过其他关于游戏机的书籍，但始终还是认为UCG的专业性最强。直到去年，功夫不负有心人，我终于找到了一条获得UCG的渠道（建立于高度保密的基础之上）。请问一下有老读者回归礼包什么的吗？（笑）

并没有。不，开玩笑的。刚好我们在春节期间上线了官方电子书APP，目前iOS平台先行，安卓平台赶制中。如果有平板电脑的话，这个APP的效果更是棒棒的。趁着各种优惠券（真礼包）还在派送的期间，快快下载吧。搜索"UCG"就能找到了！

Email 善鸿如云：近期通过各种视频网站又回顾了一下咱们UCG的原创视频节目，必须要赞一下，BUG君解说的声音很好听，不过如果能找一位女生一起配音的话，肯定能令更多观众满意吧。另外，每期栏目的文案写得也非常棒，特别最新的第三十期《最上游》里面《汪达与巨像》的文案——虽然我们现实中不能成为英雄，但是在游戏中可以为心爱的少女献上一切！

还有月旦评栏目，最初看到的时候总觉得时长太短，可能不够深入，结果这次看了才发现浓缩的都是精华。

支持UCG、支持UCG视频，不过额外的期望就是能更新得频繁点，等一期太久了~

您能喜欢我们的视频节目，对此我们非常的荣幸，为大家带来更多更好的视频节目也是我们所追求的。至于女声配音方面，我们也有过尝试，例如今年UGA大赏的时候我们就邀请了一位女生来配音，《买买买》这个栏目也有过女生配音。不过如果只是一个较短的视频节目的话，同时加入两个配音可以会有点怪怪的。

关于能不能多做点视频这个提议，我当然是支持的，不过此时我似乎感觉到了视频部小伙伴们那充满杀意的眼神了。毕竟视频的制作是比较耗时的，想要精益求精难免速度上就会慢一些，不过我们还是会保证以最高的效率，为大家带来更多的内容。

Email 割割割的鬼太郎：都说春节放假可以好好休息玩游戏，结果这个春节过得比上班还累。每天到处走访亲朋好友就不说了，早上起来想偷时间玩会儿游戏，就被家里人拉着要干着干那。结果好不容易上班了，刚好好玩几天游戏，身体又出了各种问题。去医院一查，还是累出来了，人生真是难啊！

同病相怜，我这个春节也是差不多的情况，结果一个春节过去，连个《三国志13》都没全成就。现在一上班，一堆游戏压过来。现在人过年确实就是一个字：累！写到这里已经开始期待这期杂志做完后的截稿补休了，那可是没人打扰的周四和周五啊哈哈。

青春不同

插图：木仙



小编的 吐槽×日常

众所周知，去年话题性满满的《热情传说》（好吧我已经看到有很多读者的脑海里浮现了“果然是这个”五个字）在各种意义上刷了一年的存在感，然后今年又有TV动画和在世界观上与《热情传说》有联系的《狂怒传说》在蓄势待发，2016估计又会是不平静的一年。

我为了今后的工作和个人兴趣方面的原因，又鉴于《热情传说》没有在日本发售PS4版，所以为了看到日文原句就只能开PS3版来玩。本期制作期间的某个双休日，当时手头的事情已经做得差不多了，就打开了被我塞在桌角旁的PS3，耍了一下午的《热情传说》。上次玩《热情传说》还是在过年前，玩的是PS4版，由于脑内对PS4版的画面印象深刻，所以看着PS3版这糊成一团的远景和战斗里时不时出现的掉帧时，真是有对比才有差距。好在这次是为了找文字资料而跑流程，所以打算等找完资料后重新开PS4版再跑一个周目来“治愈”一下眼睛。

想想今年的《狂怒传说》也是双平台，为了眼睛的安全着想，建议各位在选择游戏版本时要慎重考虑。



▲相同截图卡参数配置下，截出来的PS3版与PS4版画面对比。



◀所以说你这么小就学人家喝“春药”是要作甚。

《如龙 极》现在玩下来最大的感想就是想替由美好好治疗一下遥的公主病，整天提各种烦到飞起的要求。比如要我带她去吃这吃那，又要我买东西给她，而且我身上拿着那件道具还不能直接给一定要买，这都算了，后面还要带她去赌场赢钱，打保龄球桌球什么的，加上桌球之类的还不容易玩，所以要完成她的要求简直比某些成就目录还麻烦。然而这个游戏没有调教萝莉的选项，只好每次关机之前看两遍桐生扇遥耳光的鬼畜平衡一下心理（自重）。

Email 来福士戴尔：看到389期读编往来中，八老师说香草社从上到下都是一群吃货，我也感同身受。玩他家出的游戏，总是会莫名其妙的犯饿。顺便问问有没有小编在看《迷宫饭》这部漫画（又名“舌尖上的地下城”）？这个漫画讲的就是一群勇士在地下城中斩怪杀敌然后把它们做成料理的故事，简直就是《龙之皇冠》的完美写照啊！令我不禁怀疑这位作者是不是也是香草社的死忠？而对着书中那些妖怪不禁流下口水的我，也是没够了。

虽说把妖怪身上的肉拿来做成料理在RPG游戏中也曾有过一些先例，不过执着于把“吃饭”当做游戏中一个重要环节的却只有香草社这一家了。其实这也算是挖掘RPG的隐藏价值？毕竟打怪杀敌啥的，大家早就对这种情节太熟烂了。《迷宫饭》诞生于《龙之皇冠》之后，如果作者确实没有从后者中得到过灵感启发的话，我也只能感叹，吃货的思维果然都是惊人的相似吗？不过要说《迷宫饭》给我的最大冲击倒不是花式繁多的怪物料理，而是“鸡蛇”这种怪物的头原来居然是蛇不是鸡吗？！



▲出自《迷宫饭》中一本正经胡说八道的怪物料理。

Email qjt97：我把289期的真岛福利给同学们看了之后，同学都说这杂志真的不是同志刊吗？我觉得也是啊，现在贵刊福利是下降了，但是腐力越来越多了啊，我知道贵刊会变成这样一定不是秋沙雨和八老师的错！是筒子君和GAY GREEN的错吧！对于这个现象，我只想说：“我还要更多肌肉和真岛的福利！”（好像打开了什么错误世界的大门……）

想看真岛的各种制服play吗？想去夜店泡真岛吗？想在大街上和真岛纠缠不清吗？《如龙 极》能满足你对真岛的全部需求，中文版同步发售，你值得拥有。

说吧，你收了SEGAY多少广告费？

和刷遥的好感度比起来，刷真岛真的不算啥。

好好的一个人啊……

Email mo-呲牙：听说任天堂这次终于开了窍，《口袋妖怪》新作总算是有中文版可以玩了，实在不能更开心。另外，总算是把日系的老古董攻陷了，《火纹》官方中文版指日可待。老任开始中文化以后，纵观业界也就只剩华纳没有被攻陷了，玩了差不多一年的老爷，如果不是对黑骑士的设定和剧情比较清楚加上朋友的指导，以我这样的英语水平想理解《阿克汉姆骑士》的剧情还真是困难，当然少不了的是UCG和网上翻译组的“剧透”。

任天堂走上了中文游戏的康庄大道，作为玩家我们能脑补出的可以中文化的经典IP实在是不胜枚举，我至今还记得在游戏公布中文化当天编辑部同事们那一双双狂热的眼睛。

至于华纳，讲道理他家的电影在国内有多少票房他自己心里也应该有数，中国玩家群体的消费力他没有理由看不到，游戏还不中文化我也是百思不得其解。这里也能希望各大中文化游戏可以创造更多的销量，来感化华纳尽快开始自家游戏的中文化业务了。另外，不知道大家还记不记得曾经有传言华纳可能会高清重制《蝙蝠侠》系列前几作，如果这个传闻能够实现的话，希望也能顺便出个中文版来满足下玩家。

视频关键帧

主持人：SOS



大家好，我是SOS，我们“视频关键帧”回来啦，不知道各位观众老爷们有没有想我们呢？

新年刚过，想必各位的钱包都赚得盆满钵满，大家是不是见到那壮大的钱包都有点蠢蠢欲动呢？在过年期间发售的限值练版奥特曼在几经波折终于到了我的手里了，刚拿到手里的时候这重量感还是很足的，还有这做工、这可动性，各种姿势毫无压力，完全秒杀之前所买过的玩具，每位把玩过的编辑都对此对此赞不绝口！

今年年初，我在一群聚聚的带领下去广州去看了一个地方团叫做“1931”。原本我只是想坐在山顶当一个小观众，毕竟我也是见过大世面的人了，AKB我也是饭过的，这种地方团我是不会路转粉的。但不得不说，剧场做的别具匠心，舞台还分为两层，非常吸引人。每首歌的MV也是做得非常棒，不愧是砸了很多钱的剧场，感觉就不一样，高端大气上档次。当我回过神的时候我已经站在最前排，双手拿着荧光棒，卖力应援了……咦，好像有什么不对，说好的小粉丝呢？AKB？这名字好熟，好像在哪里听过。

不说了，剧场要开始了。

Email 神佑无双：UCG终于有了自己的电子书APP，可以不用再去“读览天下”买书看了，这是件好事。虽然我个人还是更喜欢实体杂志，不过现在书报亭都不太景气，所以已经改成网购了。现在有了APP之后，能够第一时间看到杂志，实体版嘛，等收到之后就放书柜陈列了。不过我对电子书APP有几个意见：

1杂志都太新了，老杂志一本也没有。其实我更想重看一些老杂志上面的特企啦、攻略之类的，但现在APP上最老的一期也只是366期而已。不知是不是添加老杂志方面有什么困难？如果实在不方面弄的话，也可以只把以前的特企单独做成电子版提供给购买了杂志的读者，全当做是福利回馈嘛。

2.UCG的电子书其实就是杂志的PDF，老实说这感觉没啥新意。我觉得既然是电子书版本，就要体现出电子版的优势所在，例如攻略的图片可以点开放大，某些新闻、前线中可以插入相关的视频，如果能让我们和其他读者有互动就更好了。不要拘泥于纸媒原有的形式，多些变通总不是坏事。

3.希望可以做个杂志内容的搜索引擎，比如我要查找某一款游戏的相关新闻或是攻略，只要输入游戏名就可以找到有这些内容的杂志，而不是挨个去翻看每期杂志的目录。

现在纸媒越来越难做，UCG能够及时开始转型是明智之举，但既然要转型，就应该实现脱胎换骨的转变，而不是流于形式，希望UCG可以在2016年做得更好。

感谢你的支持。我们的APP刚刚于春节期间上架，目前要做的还有很多，包括很多人都期待的安卓版。最近几次更新，也出现了各种各样的问题，我们的技术哥也是连夜加班排查问题，尽量让所有用户满意。你提的意见我们都想过，不过要一步步地来。请拭目以待！

Email 撸班：小编们已经玩上《街头霸王V》了吧？感觉这一次游戏有点坑爹啊，我是一个学生党，在学校校园网又没办法网战，结果这一次除了训练模式和简单的剧情模式就基本没有可玩的内容了，而且这游戏还卖得老贵，我省下的饭钱啊！

格斗游戏不就是训练模式和对战模式吗（路过）。

别听楼上重度玩家乱说，确实如果不是有意深度研究本作的话，这个初版有点半成品的感觉，但通过后续更新，这款作品也会慢慢地完善起来，关于后续更新内容可以参看这一期的卡普空专页，所以这位同学就先忍一下啦。

Email 啊大大大：《火影忍者》的剧场版上映，我才知道这部漫画已经完结了。不禁想到十年前的三大民工漫：《火影》、《死神》和《海贼王》，那时候去漫展，满场都是这三部漫画角色的COSER。现在《火影》完美收尾，而《海贼王》和《死神》仍在继续挖着新坑……不过这在《名侦探柯南》面前都不是事，然而《名侦探柯南》与《猎人×猎人》相比却又显得小巫见大巫了。可见漫画也不能随便看，一不小心就成了“有生之年”系列啊。

“有生之年系列”起码还有实现的一天，像《烙印战士》、《强殖装甲》和《五星物语》这种史前巨坑，真是跳进去就万劫不复了啊！有些作者放着坑不填还要去挖新坑，简直人干事啊！看到新连载《巨人战争》什么鬼我的内心无疑是崩溃的，所以奉劝各位开坑需谨慎，认准挖坑人啊！

Email 公污福：最近总遇到一个奇怪的情况，不知道小编们有没有装淘宝的APP？在淘宝APP的首页，往下拉会看到一些系统根据你平日的搜索和购买记录而推荐的商品。但最近我每次打开这块内容，它都会给我推荐什么“上古卷轴5邪恶MOD”之类的东西，可是我明明没有搜索过与“老滚”相关的商品啊？而且商品图上都是可爱的美少女，这让我一个纯情少年如何把持得住？不过我从来没装过什么MOD，不知道这玩意对游戏运行而言安不安全？有没有老司机可以为小弟指个路？

我觉得最后一句话证明了大数据已经掌握了你的口味特征，你还是回想一下自己在淘宝买的是不是都是些什么充满各种大胆要素的美少女手办吧，《老滚5》的MOD最出名的一点，就是这些“魔改”的角色建模啊。

我跟你说，这些MOD，就是棒！

槽饭老板和楼上已经吐完了，我还是正经回答一下吧，MOD本身对于游戏运行是否安全，主要还是看开发者的水平，所以最好下载一些备受好评的MOD，不要下载一些没有经过验证的内容，同时记得保留一个安装MOD之前的存档，因为一旦用了MOD，之后储存的存档想要正常开启，一般就需要玩家保证自己有安装相应的MOD，如果没有就读不了档，后来MOD装多了，可能自己都记不起来是哪个跟哪个了，只要MOD出现缺失游戏就玩不下去了，那可就亏大了。

Email 往事随风：想问一下编辑部里几位玩PSV版《舰娘》的人，这游戏值得入手吗？当时看宣传感觉这游戏会雷，就没有第一时间入手。没想到发售之后风评大变，再想入手的时候发现这价格已经蹭蹭蹭地窜上去了，简直无语。

关于这点，你可以参考我们的黄金眼，以及本期的《舰队收藏 改》攻略第一段，保证会让你满意。如果懒得去看、想直接知道答案的话，那就是三个字：买买买！

如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

本期奖品

大奖

带小编签名的PSV游戏《空之舟Q》

各类主机专辑4本





384 期奖品

大奖：PS4 平台官方中文版《星球大战 战斗前线》

各类主机专辑 4 本

游戏得主：

705690031@qq.com

AC-FU*K

专辑得主：

78234201@qq.com

墨水

黄家伟　广东省

林少忠　广东省

LqyJww@outlook.com

Jackmason

本期问题

1. 你对本期杂志的评价如何？
2. UCG 的 App 正式在苹果的 iTunes 商店上架了，你用这个 App 来买过书吗？买过的话你对这款 App 有什么样的使用感想呢？

本期互动信箱抽奖活动的截止时间为 2016 年 3 月 28 日，以发件日为准。

使用移动终端扫描右边的二维码即可进入 UCG 的购书网站，现在购买 UCG 出品的各类书籍的话快递费仅收 2 元，满 28 元即可快递包邮！”

淘宝动漫游书店 acgbook.com　官网在线购书频道 b.ucg.cn　UCG 口袋微店 vd.ucg.cn

1 电子邮件：ucg@ucg.cn

2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社

邮编：730000

邮购信息

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址、联系电话务必详细、字迹务必工整。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或 Email 联系。

温馨提示：请在汇款单上留下正确的收件地址、姓名、手机号码，以确保书籍安全到达！！

游戏机实用技术 目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：



邮购地址：

兰州市耿家庄邮局99号信箱

游戏机实用技术杂志社

邮政编码：730000

电话：0931-8668378

Email：ad@ucg.cn

第 205、210、215、271、274、275、287、295 期，定价：12 元 / 期。第 220、225、226、232、247、257、265 期，定价：9.8 元 / 期。第 229 期，定价 15 元。第 207 期，定价 19.6 元。第 301 期，定价 18 元 / 期。

第 337、361、370 期，定价 14 元 / 期；第 373、376、378、381、389、390 期，定价：16 元；第 374 特刊，定价：22 元。

备注：请一定在汇款单附言处备注您的联系电话。

发货默认圆通快递，加 3 元即送快递，满 28 元快递。（3 元快递和 28 元包邮均不含西北六省：蒙、甘、宁、青、新、藏）

另：蒙、甘、宁、青首重 10 元，续重 8 元；新疆、西藏首重 13 元，续重 10 元。

Email 十三幺：看到385期晒娃的照片，感觉看到了自己的写照，造成这第一次写邮件的冲动。

认识家游是从创刊号开始的，当时送的海报我还放着呢，算起来有十多个年头了。成长感觉就是慢慢抹杀爱好的过程，以前家里穷只能抱着杂志反复的啃，睡前必读。现在想想如果复习资料我能读成这样早上清华北大了。那时候编读往来是最爱看的，攻略当小说看，看着新发售的游戏流口水。初中的梦想就是有一台GBC，后来不吃不喝攒了一年的钱买了GBA电池版。这是我人生的第一台主机，那时候我发誓要与“大老婆”生死与共，可惜男人移情别恋还是挺快的，没多久就又不吃不喝两年置换了SP。直到现在全机种制霸，却没有打开的欲望。感觉自己是病了，而且病入膏肓。

对于杂志没什么建议，但是对现在的游戏有很大的槽点。我希望分屏游戏能多出点，初中的时候和同学去玩 PS 很多游戏都是分屏的，记得最爱玩《烈火战车》（好像是这名字），还有《玩具兵》啥的，在一起面对面的乐趣，全让现在的网络对战抹杀了。所以我一个不喜欢格斗游戏的人现在买的全是格斗游戏，目的就是能和朋友一起乐。

主机多了但是却没时间玩。应该是现在大部分有一定玩龄的玩家所面对的现状。一来是确实没时间玩，二来也是心态发生了变化，也算是一种倦怠期。其实不妨转换一下心态，每天下了班之后放松一下，也不一定要追求玩透彻或者白金，这样也许对游戏的热情会找回来很多。说到与朋友同乐，其实这位朋友也不妨尝试一下与朋友一起打网战，一边联机一边语言的乐趣也不会比面对面玩游戏差到哪里去。

Email MARUI：389 期的封面很应景啊！正好现在国内的电影院正在上映《火影忍者 博人传》，看电影时就感动得一塌糊涂，出了电影院路过书报亭时正好看到了最新一期的 UCG，立马就掏出了钱包。不过其实我还没有买《火影忍者》的游戏，看了下攻略似乎是有全部漫画剧情的？那倒是可以来一张。其实我觉得小编们可以做一篇《火影》剧情回顾的“读游戏”了，毕竟故事也完结了，而且漫画和动画都太长了，我估计除了死忠外没有几个人能追下来，如果小编们能做个特企介绍一下剧情、帮我们梳理一下故事线的话就更好了。

剧情回顾可太难了，据我所知目前身边看到 200 多话就号称要养肥了再看的朋友不在少数，这个回顾应该最多到疾风传之前才属于安全地带，之后的内容很有可能就会陷入剧透的雷区。试想如果我突然告诉你那个谁死了，那个谁其实没死，还不得被喷死（其实还是懒！），而且补完剧情的话，真心建议还是自己观看来得痛快，毕竟无论别人怎么说，自己所见才是自己所得嘛。

小编寄语

<努力工作,拼命玩!>

胜负师



【铂】我猜,这次的小编寄语,有一半人在刷22年圆梦的小李子,另一半在刷20年圆梦的《精灵宝可梦》。

【金】小幅安利下被称之为"PS系宝可梦"的《隐形妖怪》,这个系列在国内非常冷门,倒不是其奖杯神作的属性,主要是已经挺长时间没有续作了。我在尝试PSV版时有意外体验:其对AR技术的运用极具实验性,除了精度差点儿,创意和中二(耻)度满点,看别人玩感觉巨神经。(这个推荐的理由怎么这么没有说服力?)

【银】住了超过十年的房子,水管漏水、墙体发霉、木地板开裂什么的好像也不用大惊小怪。一方面是忙,一方面是懒,所以一直都没有修缮。过完年已经回去的爸妈商量好了半个月后再飞过来,专门帮我们打理装修的事情。年近七旬,还在为儿女奔波,不知道自己以后会不会也成为这样的中国好父亲。

【铜】胖子月考成绩一下提升14名,第一次突入前十,让我开心了好几天。尽管总在娃娃面前声称"名次神马的根本不重要",但我还是和大部分的家长一样不可免俗啊!快乐地反思一下。

本期个人签名
计划不错,行动力是硬伤!

稀饭



2月27日,当我还在挥霍着周末时光蒙头大睡的时候,爷爷却突然离开了人世,原因急性心肌梗塞发作,送去抢救没多久就宣告不治。去世前爷爷身体虽然不算特别健康,但也好歹维持在安定状态,并没有重病的征兆,惟独记忆力衰退得厉害,基本上就活在一个只有7秒钟的世界里,除了旧日的回忆,新的记忆在他脑袋里就是转瞬即逝。所以在去世前的好几年,和他相处对于我这个家中第三代惟一的男丁来说总是特别痛苦,他会不断循环地问我同一批问题,在我回答后迅速地忘掉答案,又再重新提出问题,这个情况会一直重复循环,直到我离开为止。家人在习惯后总是把这当成是一种笑谈,而我却每一次都感到不寒而栗,毕竟他的基因印记已经留在了我的血脉当中,爷爷的现况,有很大几率就会是我的将来。不过也正因如此,尽管心中仍有哀伤,我却也为爷爷庆幸,痛苦对他而言应该只是转瞬即逝,安宁却随之而永存,让他不再受困扰。

不过作为前车之鉴,父辈的遭遇总是可以给我带来一些警示,和爷爷比起来,我既不抽烟,也不会只有看报喝茶等寥寥几个爱好,所以虽然人难免有一死,但起码我可以盼着自己不用在逝去前处于如此痛苦的状态,生死不由我们决定,但如何去活得快乐却是我们能够决定的,活在当下,真的并不只是一句空话。

本期个人签名
Live While We're Young.

秋沙雨

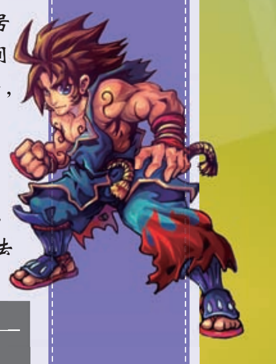


☆看到今年传说祭的嘉宾名单我就知道我的钱包要跪了。

★最近在日服下了《毛线小精灵》来玩,原本看标题以为操作页面都是英文,在打开游戏时还忐忐忑忑,看到标题页面的"ニューゲーム"后才放下心来。后来事实证明我的担心是对的,虽然剧情里没有字幕,不过流程的操作提示里还是有文字说明,如果去港服买了英文版的话估计我已经怂在屏幕前了。

本期个人签名
和睡眠时间说再见。

伽蓝



《街霸Ⅴ》全球街机厅的概念固然是好,但是这个网战比4代差不是一点点,居然搜索时连对方的信号都难以看到,必须进房间才能确认,这不是浪费时间吗,而且现在卡不再是卡,而是武林高手一样的瞬移,玩起来居然有一种别样的快感(?)。

我果然是个不擅长等待的人,这一次CODBO3的DLC是PS4先行,让我感觉时间好漫长。虽然1个月的时间不长不短,但也足够让我干瞪眼了,以前微软系独占的时候,根本就没想过这事,果然失去了才知道珍惜。不管如何,四小强,我来了。

本期个人签名
嚼成渣子的硬骨头。

纱迦



★上期说道自己的眼睛有点痛,于是放假后去医院看了下,结果诊断出来是眶上神经炎。幸好这病名字听着吓人,其实说到底就是用眼过度兼劳累过度,所以吃吃药、滴滴眼药水外加少玩点儿游戏,就慢慢好了。不过这也提醒我,确实要注意一下身体了。

★说到看病,还有个小故事。眼睛痛的那几天,我无意中在住宅大楼的电梯间远眺,发现原处有好大一个"某某眼科医院"的招牌,当时惊讶了好久:怎么搬来这么久,一直没有注意到呢?于是放假后我就慕名前往,结果诡异的是整个医院空荡荡的,一个人都没有。没错,就是一个人都没有,连值班的人都没有。而且所有的电子设备都在运行,我坐电梯上下了好几层,一个人都没看见,简直就是恐怖片翻版。出来之后门卫老大爷还向我投来诡异的笑容,真是吓人。

★《精灵宝可梦》要出中文版了,虽然我不玩这个游戏,然而假设我当年就能玩到官方中文版,我会不会就成为一个POKEMON真饭呢?我想答案简直是一定的。这里也衷心希望任天堂能够早日进入中国,宫本茂大神常来UCG和VGTIME上直播!

本期个人签名
PSV舰娘真好玩,我要充钱。

乙太



●最近SunShine组合爆红于网络,而她们的代表作《甜蜜具现式》也成了全新的鬼畜素材。说实话,暂且不论SunShine组合如何,《甜蜜具现式》这首歌其实词曲质量并没有差到不能入耳的程度,而且经过国内众多宗师级鬼畜UP主的调教之后,不少改编作品具备难以言喻的魔性,建议喜欢鬼畜的同道中人可以找来听一听。

●《炉石传说》标准模式的新规则公布后引起一片哗然,导致《炉石》在国内APP STORE上的评分星级下降不少。不过老外对这事儿的接受度还算高,毕竟新卡出了就禁止旧卡的规则万智牌也有在用,而且这样也可以避免卡池扩张的平衡性问题。实在不行,咱们还是可以去玩沿用了旧规则的"狂野模式"嘛……不过说了这么多都是假的,我还是挺心疼我的金色砰砰博士的。

本期个人签名
少一点套路,多一点真诚。

读编交流 EDITORS & GODS

小编寄语

八重樱

上期杂志截稿后去看了两场动画剧场版，分别是《火影忍者 博人传》和《圣斗士星矢 圣域传说》。这两部其实都是去年的剧场版了，只不过今年才被国内引进。细细想来我上一次看《火影》的漫画，似乎还是在5年前，那时候晓才刚刚出现orz。本以为永远看不到完结之日，没想到一转眼连娃都生了（笑哭ING）。这次的剧场版虽然用了儿子的名字作为副标题，但其实看点还是在爸爸一辈人身上，好几处桥段都叫我忍不住鼻子一酸。这是一部凝聚了成长、父子、传承、以及基情的剧场版，我想那些一路追着《火影》直到完结的读者们看本片应该会更有共鸣吧。

至于《圣斗士星矢 圣域传说》，去年网上就已经放出了片源，我早就看过一遍了。再去电影院看一次，就是想支持一下引进动画的事业。但这部剧场版的剧情，说实话真是有够烂，把原作改动得面目全非，能用一部剧场版把十二个黄金圣斗士的粉丝都得罪一遍也是没谁了。我决定再去重看一遍手代木史织老师的《冥王神话》洗洗眼。

本期个人签名

向大魔王学习，做个撩妹狂魔。

哪尼

◆最近花68块买了一款名为Flowstate的文本编辑软件，作为自己平常工作时的生产力工具。倒不是因为软件本身有多么强大，而是看中了其中一项"匪夷所思"的特色功能——只要你停止输入文字超过7秒，那么此前所有的文本内容便会自动消失。对于编辑这样的工作者来说，堪称地狱般的试炼，不过据说能够有效治疗重度拖延症和懒癌晚期……然而当我硬着头皮坚持使用了大概两天之后便开始怀疑人生，以及我花这冤枉钱到底是图个啥——7秒的时间限制不仅没能让我提高效率，反而是增添不少焦虑的负面情绪，看来还是以后还是把它当成整人工具好了。

◆官方中文版的《精灵宝可梦》公布后，许多平常已经不玩家用机或掌机游戏的朋友纷纷来询问相关讯息，并表示一定要支持，这种强大的号召力实在令人佩服。不过依然要吐槽一下老任锁区政策，一遍又一遍地解释各种版本的主机和游戏实在是够呛。

本期个人签名

竟然被重新编曲的《甜蜜具现式》洗脑。

筒子君

吃·前两天逛超市，看见了两只极具诱惑力的鸡腿，于是将之决定买回去炸来吃。可是回到宿舍才想起来自己根本没有面粉这东西，果然家里什么都有的厨房把我惯坏了。于是开始思考解决办法，原本想着干脆剁碎了炖来算了，结果突然发现了年前吃剩下的一包麦片，真的是柳暗花明，说起来这麦片炸鸡腿的口感还不错，我决定以后就叫这道菜——"麦乐鸡"好了。

穿·又到了三月天乱穿衣的季节，走在街上有穿棉衣的也有光腿的，不仅想起了那个火腿要冷藏的段子，太污了～我依旧是衬衣加夹克的保温为先的穿戴。不过前两天，因为有一次突然回暖上街就没穿夹克，结果上地铁直接就给我冻蒙了。

玩·年后回来突然得了不想打游戏的绝症，整日上了班把主机打开就放在那里，由于也没有设置自动待机，每天晚上还要给手柄充电，想想身为一个游戏编辑，这个病可是得赶紧治。

取巧炸鸡

本期个人签名

欠的电影票比欠的游戏还要多，囧rz

梦叶

@前段时间受朋友邀请一起去了趟弓箭场，果然这种冷兵器才够味儿！用的是普通的反曲弓，教练貌似曾经是专门练这行的，以前我一直以为射箭不过是拉弓、瞄准、放箭这几个动作，经过一番指导和实际体验后才发现完全不是那么简单，比如站立侧身的姿势、手臂的紧弛以及拉弓的角度等等这些环节都必须要一气呵成。如果是以靶心为目标就更加需要对每个步骤都全神贯注，同时也要做到张弛有度，只有维持在一个恰当的平衡点上才能正中目标，这种感觉真的很值得回味，要不是距离住的地方太远，真想每天都去练几把。

@虽然自己从GBA之后就再没接触过《口袋妖怪》，但那种骑着自行车畅行在地图上的感觉依旧给我留下了深刻的印象，之前也在第一时间见证了国内口袋粉丝们的联名祈愿活动，虽然我不是系列粉但作为一个玩家仍然备受触动。这次任天堂能够实现新作简繁齐上，不得不给一个大大的赞，这也让我更加期待新主机的上市了，希望之后旗下的作品等能陆续中文化，这样我又多了一样礼物可以送给家里的侄子和侄女了。

初尝射箭

初心者

最近趁着开年，把身边所有的东西都整理了一遍，然后还手贱升级到了Windows 10，结果是这次的系统过渡出乎意料地顺畅，可以打个9分。除了一些程序偶尔会出现显示上的小问题之外，至今也没有遇到什么让人讨厌的Bug。虽然在很多地方比起Mac还是弱爆了（比如搜索），但新增的一些操作上的细节确实也让它在生产力方面的优势变得更大了。顺便查了查，距离上一代靠谱的系统，居然也已经快7年了……

《精灵宝可梦（口袋妖怪）太阳／月亮》的中文化就这么到来了，而且官方还在各种细节上做得蛮有心思。在3DS全面破解，第一方中文游戏早已绝迹的当下，这一举动简直是不可思议，但也无异于发射了一个信号弹。官方近期还有不少"小动作"，舅舅党小道消息更是不断，不妨期待更多的好事浮出水面吧。

本期个人签名

断手狂魔梶裕贵我一般不追，不过《亚人》TVA是个例外。

三日月

在稀饭的安利下，我也开始玩《Shadowrun》系列然后也玩通了第一作。这个系列虽然暂时只出了三作，但出色的世界观设定给我留下了深刻的印象。特别是最新作《Shadowrun HongKong》，虽然游戏语言还是英文，但那无比接地气（机翻）的（粤语脏话）翻译真是让人感觉到……外国的翻译也是挺不容易的。

《神海4》结果还是延期了，我明明还指望着《黑魂3》之后就能用这个来治愈一下我受挫的身心的……

之前玩《刺客信条编年史》的时候，我一直纳闷游戏场景中时不时出现的四位数字到底有什么含义，结果是合集推出的时候可以当成密码输入然后解锁隐藏结局……育碧你让我这个分开三部买的人情何以堪。

本期个人签名

3月8日，让我们相约在纽约一起关车门。

宇宙人



◀兄弟团的各位表示没有这封红包开不了的门，如果有，那就一袋（大雾）。

☆前段时间我去广州参加了一位好友的婚礼，以前跟这位朋友是因为玩游戏在网上认识的，有趣的是几乎整个兄弟团都是"机友"构成，所以差点还以为这是机友聚会——实际上我们也差不多当成是形式比较特别的机友聚会那样玩了。另外因为他们家住在城中村之类的地方，还保留了很多传统的习俗，比如烧鞭炮之类的，所以那天都玩得非常High。不过不知道这位好友踏进了人'参'的坟墓之后，以后还能不能经常出来玩呢。给他送了一本红彤彤（夹了礼金）的UCG合刊当红包同时，也顺便给他点根蜡烛吧。

本期个人签名

最后祝这位好友身体健康，被水淹没。（拖……）

NEW GAME SCHEDULE

新作发售表

红色字体 为注目游戏
蓝色字体 为中文版游戏

本表所收录的游戏发售时间为
2016.03.23-2016.08.23

■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

本期游戏发售信息没有太大的变动，而最大的新闻莫过于 PS4 独占大作《神秘海域 4 贼途末路》的延期，不过此次延期幅度较小，只到 2 周后的 5 月 10 日，因此还是完全可以接受的。另外，“《世界树迷宫》系列”也公开了系列 3DS 平台最新作品的发售消息。

XBOXONE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 3 月					
8 日	全境封锁	Tom Clancy's The Division	Ubisoft	角色扮演	中文版
11 日	杀手 47	Hitman	Square Enix	动作冒险	美版
15 日	EA 终极格斗冠军赛 2	EA SPORTS UFC 2	EA	动作	美版
24 日	黑暗之魂 Ⅲ	Dark Souls Ⅲ	BNEI	动作	日版
2016 年 4 月					
5 日	量子破碎	Quantum Break	Microsoft Game Studios	动作射击	中文版
7 日	尘土飞扬 拉力赛	Dirt Rally	Codemasters	竞速	美版
12 日	黑暗之魂 Ⅲ	Dark Souls Ⅲ	BNEI	动作	中文版
26 日	黑手党 Ⅲ	Mafia III	2K Games	动作冒险	中文版
2016 年 5 月					
3 日	天生战狂	Battleborn	2K Games	角色扮演	中文版
13 日	毁灭战士	DOOM	Bethesda	主视角射击	美版
24 日	镜之边缘 催化剂	Mirror's Edge Catalyst	EA	动作	美版
2016 年 6 月					
28 日	乐高星球大战 原力觉醒	LEGO Star Wars: The Force Awakens	WB Games	动作冒险	美版
2016 年 8 月					
23 日	杀出重围 人类分裂	Deus Ex: Mankind Divided	Square Enix	动作冒险	美版

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 3 月					
24 日	信长之野望 创造 战国立志传	信长の野望・创造 战国立志传	Koei Tecmo	策略	日版
24 日	赛马大亨 8 2016	Winning Post 8 2016	Koei Tecmo	模拟经营	日版
29 日	美国职业棒球大联盟 16	MLB The Show 16	SCE	体育	美版
31 日	星之海洋 5 忠诚与背叛	スターオーシャン 5 Integrity and Faithlessness	Square Enix	角色扮演	日版
2016 年 5 月					
26 日	罪恶装备 Xrd –REVELATOR–	GUILTY GEAR Xrd –REVELATOR–	Arc System Works	格斗	日版
27 日	勇者斗恶龙 英雄集结 Ⅱ 双子之王与预言的终结	ドラゴンクエストヒーローズⅡ 双子の王と予言の終わり	Square Enix	动作角色扮演	日版
2016 年 6 月					
28 日	乐高星球大战 原力觉醒	LEGO Star Wars: The Force Awakens	WB Games	动作冒险	美版

PLAYSTATION4

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 3 月					
3 日	高达破坏者 3	Gundam Breaker 3	BNEI	动作	中文版
8 日	全境封锁	Tom Clancy's The Division	Ubisoft	角色扮演	中文版
10 日	召唤之夜 6 消逝的境界	サモンナイト 6 失われた境界たち	BNEI	策略角色扮演	日版
11 日	杀手 47	Hitman	Square Enix	动作冒险	美版
15 日	EA 终极格斗冠军赛 2	EA SPORTS UFC 2	EA	动作	美版
24 日	死或生 极限沙滩排球 3 美丽女神	デッド オア アライブ エクストリーム 3 ヴィーナス	Koei Tecmo	体育	中文版
24 日	信长之野望 创造 战国立志传	信长の野望・创造 战国立志传	Koei Tecmo	策略	日版
24 日	心理测量者 无法选择的幸福	PSYCHO-PASS サイコパス 选择なき幸福	5pb.	文字冒险	日版
24 日	赛马大亨 8 2016	Winning Post 8 2016	Koei Tecmo	模拟经营	日版
24 日	黑暗之魂 Ⅲ	Dark Souls Ⅲ	BNEI	动作	日版
29 日	美国职业棒球大联盟 16	MLB The Show 16	SCE	体育	美版
31 日	星之海洋 5 忠诚与背叛	スターオーシャン 5 Integrity and Faithlessness	Square Enix	角色扮演	日版
2016 年 4 月					
5 日	尘土飞扬 拉力赛	Dirt Rally	Codemasters	竞速	美版
12 日	瑞奇与叮当	Ratchet & Clank	SCE	动作冒险	美版
12 日	黑暗之魂 Ⅲ	Dark Souls Ⅲ	BNEI	动作	中文版
14 日	召唤之夜 6 消逝的境界	召唤夜想曲 6 消逝的境界	BNEI	策略角色扮演	中文版
21 日	海贼王 热血沸腾	ワンピ－ス バ－ニングブラッド	BNEI	动作	中文版
26 日	黑手党 Ⅲ	Mafia III	2K Games	动作冒险	中文版
2016 年 5 月					
3 日	天生战狂	Battleborn	2K Games	角色扮演	中文版
10 日	神秘海域 4 贼途末路	Uncharted 4: A Thief's End	SCE	动作冒险	中文版
13 日	毁灭战士	DOOM	Bethesda	主视角射击	美版
24 日	镜之边缘 催化剂	Mirror's Edge Catalyst	EA	动作	美版
26 日	罪恶装备 Xrd –REVELATOR–	GUILTY GEAR Xrd –REVELATOR–	Arc System Works	格斗	日版
27 日	勇者斗恶龙 英雄集结 Ⅱ 双子之王与预言的终结	ドラゴンクエストヒーローズⅡ 双子の王と予言の終わり	Square Enix	动作角色扮演	日版
2016 年 6 月					
28 日	乐高星球大战 原力觉醒	LEGO Star Wars: The Force Awakens	WB Games	动作冒险	美版
2016 年 8 月					
23 日	杀出重围 人类分裂	Deus Ex: Mankind Divided	Square Enix	动作冒险	美版

PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 3 月					
3 日	夏莉的工作室 加强版 黄昏海洋的炼金术士	シャリーのアトリエ Plus ~黄昏の海の炼金術士~	Koei Tecmo	角色扮演	日版
3 日	高达破坏者 3	Gundam Breaker 3	BNEI	动作	中文版
10 日	召唤之夜 6 消逝的境界	サモンナイト 6 失われた境界たち	BNEI	策略角色扮演	日版
17 日	数码宝贝世界 次级命令	デジモンワ－ルド –next 0rder–	BNEI	角色扮演	日版
24 日	死或生 极限沙滩排球 3 美丽女神	デッド オア アライブ エクストリーム 3 ヴィーナス	Koei Tecmo	体育	中文版
24 日	初音未来 女歌手计划 X	初音ミク –Project DIVA– X	SEGA	音乐	中文版
24 日	心理测量者 无法选择的幸福	PSYCHO-PASS サイコパス 选择なき幸福	5pb.	文字冒险	日版
24 日	信长之野望 创造 战国立志传	信长の野望・创造 战国立志传	Koei Tecmo	策略	日版
24 日	赛马大亨 8 2016	Winning Post 8 2016	Koei Tecmo	模拟经营	日版
2016 年 4 月					
14 日	召唤之夜 6 消逝的境界	召唤夜想曲 6 消逝的境界	BNEI	策略角色扮演	中文版
21 日	海贼王 热血沸腾	ワンピ－ス バ－ニングブラッド	BNEI	动作	中文版
21 日	子弹少女 2	Bullet Girls 2	D3Publisher	射击	日版
2016 年 5 月					
27 日	勇者斗恶龙 英雄集结Ⅱ 双子之王与预言的终结	ドラゴンクエストヒーローズⅡ双子の王と予言の終わり	Square Enix	动作角色扮演	日版
2016 年 6 月					
23 日	路弗兰的地下迷宫与魔女旅团	ルフランの地下迷宮と魔女ノ旅团	日本一	角色扮演	日版
28 日	乐高星球大战 原力觉醒	LEGO Star Wars: The Force Awakens	WB Games	动作冒险	美版

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 3 月					
3 日	排球少年 混合组队赛	ハイキュー !! クロスチームマッチ	BNEI	策略	日版
3 日	哆啦 A 梦 新・野比的日本诞生	ドラえもん 新・のび太の日本诞生	Furyu	角色扮演	日版
10 日	徽章机器人 女生任务 甲虫版	メダロット ガールズミッション カブト Ver.	Rocket Company	动作	日版
10 日	徽章机器人 女生任务 锹形虫版	メダロット ガールズミッション クワガタ Ver.	Rocket Company	动作	日版
24 日	勇者斗恶龙怪兽篇 Joker 3	ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー3	Square Enix	角色扮演	日版
24 日	暗杀教室 刺客育成计划	暗殺教室 アサシン育成計画 !!	BNEI	动作	日版
2016 年 4 月					
2 日	妖怪三国志	妖怪三国志	Koei Tecmo	策略	日版
28 日	热血物语 SP	ダウンタウン熱血物語 SP	Arc System Works	动作	日版
2016 年 6 月					
23 日	牧场物语 3 个村庄的重要伙伴们	牧場物語 3 つの里の大切な友だち	Marvelous	模拟经营	日版
28 日	乐高星球大战 原力觉醒	LEGO Star Wars: The Force Awakens	WB Games	动作冒险	美版
2016 年 7 月					
28 日	智龙迷城 ×	パズドラ X	GungHo	角色扮演	日版
2016 年 8 月					
4 日	世界树迷宫 V 悠久神话的尽头	世界樹の迷宮 V 長き神話の果て	Atlus	角色扮演	日版

Wii U

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 3 月					
10 日	塞尔达传说 黄昏公主 HD	The Legend of Zelda: Twilight Princess HD	Nintendo	动作冒险	日版
18 日	口袋铁拳	Pokken Tournament	Nintendo	格斗	日版
2016 年 4 月					
21 日	星际火狐 零	Star Fox Zero	Nintendo	射击	日版
2016 年 6 月					
28 日	乐高星球大战 原力觉醒	LEGO Star Wars: The Force Awakens	WB Games	动作冒险	美版

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 6 月					
28 日	乐高星球大战 原力觉醒	LEGO Star Wars: The Force Awakens	WB Games	动作冒险	美版

03.03 高达破坏者 3

多机种 动作 ■BNEI ■对应机种为：PS4/PSV 推荐度 A



让玩家能够用《高达》系列”的机体进行自由组合是《高达破坏者》系列”的最大特色。作为系列的第三部作品，本作在新增参战机体的数量上虽然比不过前作，但是新追加的要素也足够让人眼前一亮。新参战的 SD 高达能够作为玩家的支援机体登场，在战斗中还能使用它们的 EX 技能。与前作相比，本作对机体涂装和编辑的自由度又得到了进一步提升。新追加的赏金猎人模式还能让玩家与其他玩家组合而成的机体进行对战。

03.08 全境封锁

多机种 角色扮演 ■Ubisoft ■对应机种为：PS4/XOne 推荐度 A



虽然经历过“画面缩水”等问题，但本作依然是个相当有潜力的游戏。玩家扮演特殊部队“Division”的一员，深入因不明疾病而变成人间地狱的纽约为夺回家园而战。虽然看上去像是一个射击类游戏，然而本作骨子里却是一个角色扮演游戏。玩家需要通过搭配不同的技能和与队友通力合作才能在纽约杀出重围。“暗区”模式也是本作的亮点之一。前一秒还在齐心协力对抗外敌，下一秒却为夺取战利品而互相残杀，这种充满人性险恶的系统使得本作的不确定性增加，也变得更加的耐玩。

03.10 召唤之夜 6 消逝的境界

多机种 策略角色扮演 ■BNEI ■对应机种为：PS4/PSV 推荐度 B



作为系列 15 周年的纪念作品，《召唤之夜 6 消逝的境界》将会以完全进化的姿态在 PS4 平台以及 PSV 平台登场。本作将会讲述一个全新世界观下的崭新故事，玩家将可以扮演本作的主角在茧世界“菲鲁加”中展开冒险。除此之外，系列历代的知名角色们也会陆续穿越到本作中，与主角们并肩作战。与系列以往的作品一样，本作的战斗依然以强大的召唤魔法为特色，并且加入了诸多使得游戏更具策略性的系统。当然，在战斗之余的“夜会话”系统也依然健在，主角可以利用闲暇时刻与其他角色培养良好的关系。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下



《游戏月旦评》强势回归！ 2016 年一月份火爆热映中！
还有《最上游》《买买买》等众多栏目持续更新中！

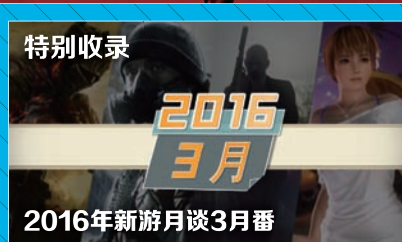
更多网络节目请登录

土豆视频 腾讯视频 搜狐视频

搜索方式：请在以上三个视频网站搜索栏输入“游戏机实用技术”，即可搜索到我们的自频道，众多精彩内容随时等候着你们观看。









特别说明

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为
16：9 宽屏显示
建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验

热血最强

邪恶深处
全程邪道全球最速

特别收录

最上游 30
十大以小搏大的游戏
游戏月旦评
2016年1月份游戏评测
香港 C3 电玩展
街头霸王Ⅴ 制作人访谈
2016年新游月谈3月番
精灵宝可梦
董事长 石原恒和 特别讯息

新作影像集锦

神秘海域 4 贼途末路
黑暗之魂Ⅲ
杀手 47
帕拉贡
飘
海贼王 热血沸腾
勇者斗恶龙 英雄集结Ⅱ 双子之王与预言的终结
Caligula
喧哗番长 乙女版

电影前线

珍贵货物 | 我是愤怒 | 动物好声音

ENDING SONG

《机动战士高达 EXTREME VS. MAXI BOOST ON》OP

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：



1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.对应年龄 10.多平台对应机种，售价，以及其他周边备注信息

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

缩写	说明
3DS	Nintendo公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，Sony公司出品
PS2	PlayStation 2，Sony公司出品
PS3	PlayStation 3，Sony公司出品
PS4	PlayStation 4，Sony公司出品
PSP	PlayStation Portable，Sony公司出品
PSV	PlayStation Vita，Sony公司出品
SFC	Super Family Computer，Nintendo公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Wii U	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
XOne	Xbox One，Microsoft公司出品

收藏者 ____________ 收藏日期 ____________



细数游戏中震撼的
蝼蚁与巨人间的战斗！
腾讯
土豆
B站
最上游第30期
十大以小搏大的游戏



游戏
UCG GAME REVIEWS
黄金眼
2016年一月份
大作游戏评测
《游戏月旦评》强势回归！
腾讯
土豆
搜狐



次世代专辑

208页+DVD影像光盘+精美海报

VOL.
6

–特别企划–

精品文章带你深度剖析业界秘闻

–典藏级精华攻略集合–

街头霸王Ⅴ | 如龙 极 | 孤岛惊魂 野蛮纪源

植物大战僵尸 花园战争2 | 奥丁领域 里普特拉西尔

幻影异闻录#FE

–DLC补完计划–

《使命召唤 黑色行动Ⅲ》丧尸模式地图
“Der Eisendrache”攻略等

定价
38元

3月14日 全国上市

微店购买

淘宝店购买



游戏·人

全彩大16开136页+DVD光盘

VOL.
60

–传世之书–

温故知新 《街霸Ⅴ》上市之际回顾系列原点

街头霸王Ⅱ 25周年纪念
开发者们亲诉的历史

–工作室物语–

四十大寿 从E到SE的成长之路

Enix四十周年
在变化中前行

–品读游戏–

灌篮高手 无名小子的球星之路

NBA 2K16
篮球，如在梦中

–斑斓之书–

剖析杀手 让他独一无二的并不只是条形码

一个光头杀手的自我修养
关于47号的报告书

–特别企划–

突突突突 和平的缔造依靠的却是其破坏者

Peace Breaker漫谈《MGS》
及相关系列中的各种武器

得陇望蜀 才得有食又思衣
抬头却嫌房屋低

游戏内外的十大奢望

定价
22元

已上市

微店购买

淘宝店购买



PlayStation专门志

全彩大16开208页
+DVD光盘

VOL.
2

中文游戏集结号！

海量中文游戏，详尽攻略来袭！

重力异想世界 重制版 | 数码宝贝物语 网络侦探
苏菲的炼金工房 不可思议书的炼金术士 | 三位一体3 权力圣器
噬神者 解放重生 | 火影忍者 疾风传 终极忍者风暴4
机动战士高达 EXTREME VS-FORCE | 胖公主大冒险

佳作攻略，尽数收录

生化危机0 重制版 | 女武神驱动 比丘尼 | 电击文库 战斗巅峰 再燃……

PS剧情派
命运悲歌 终焉恋曲
《奥丁领域》剧情解析

PS全明星
最终幻想Ⅶ
重回巅峰

定价
38元

已上市

微店购买

淘宝店购买